L'EDIZIONE ITALIANA DI EDGE

N°015 - OTTOBRE €6,00

GAME PRO

NINTENDO | SONY | MICROSOFT | PC | PORTABLE | COIN-OP | SET-TOP | ONLINE

Lipsia 2008
Tutte le novità dalla Games Convention

Heavy Rain

Il futuro delle avventure e della narrazione interattiva è solo su PlayStation 3

Saints Row 2
Solo su Game Pro la recensione completa

Hideo Kojima
Intervista esclusiva al creatore di MGS

Segagaga
Speciale retrospettivo sul gioco Sega più bizzarro

you can

Canon

Con la videocamera ad Alta Definizione Canon HF10 non ti limiti a registrare le situazioni divertenti: le crei tu stesso. Freecording significa essere creativi e condividere momenti che non vorrai mai dimenticare. Vieni a scoprire tutto il divertimento che c'è su **www.canon.it/freecording**

HF10

FULL HD 1080

FREECORDING

è mettersi in gioco in prima persona

di Marco Accordi Rickards
Metalmark

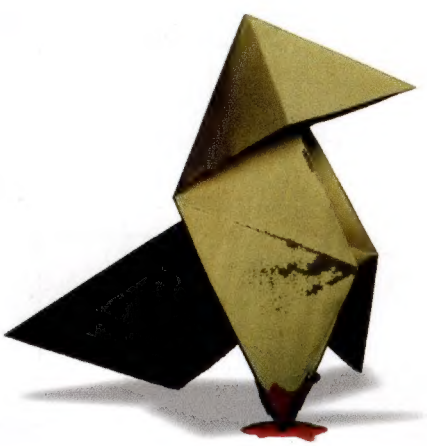
Con oltre 200.000 visitatori, un'organizzazione perfetta e tante novità di prim'ordine, la **Games Convention** di **Lipsia** si è dimostrata all'altezza del suo nuovo ruolo, quello di evento numero uno al mondo relativamente al settore dei videogiochi. Un meritato applauso va a **Wolfgang Marzin**, CEO della Leipziger Messe, artefice in sette anni di una manifestazione veramente invidiabile.

E invidiata, di fatto. Già, perché l'immenso giro d'affari che ruota attorno alla GC ha scatenato la bramosia di molti, col risultato che l'anno prossimo assisteremo alla guerra delle fiere tedesche. Games Convention di Lipsia contro **gamescom** (casualmente, sempre GC...) di **Colonia**, nuova realtà confezionata a tempo di record dalle abili mani dei publisher teutonici, riuniti nella BIU e desiderosi di spostare la kermesse videoludica verso lidi più 'familiari'.

Una guerra, questa, feroce e senza esclusione di colpi. Marzin rivendica il successo della GC e conferma che l'evento tornerà dal 19 al 23 agosto 2009. Sia il sindaco di Lipsia Burkhard Jung che il governatore della Sassonia Stanislaw Tillich, del resto, assicurano ulteriore supporto alla manifestazione, che intanto, dopo aver creato la GC Asia, si prepara a 'invadere' pacificamente gli USA, orfani da anni di una vera E3.

Intanto, a Ovest, la gamescom (da 'games community') risponde con tanta forza quanto poca eleganza. **Oliver P. Kuhrt**, amministratore della Koelnmesse, dichiara: "C'era da aspettarselo che la Fiera di Lipsia, con il proprio annuncio, tentasse di tenere in programma l'argomento anche nel 2009. Però dovrà farlo senza l'appoggio del settore. La fiera principale si terrà a Colonia, nel 2009 e anche successivamente". E aggiunge: "Qualsiasi cosa nel 2009 in Germania si svolgerà al di fuori di Colonia non ha alcun diritto di rappresentare questo settore". Sarà, ma solitamente, egregio dottor Kuhrt, queste cose è bene farsele dire *dagli altri*.

Che cosa accadrà? Difficile dirlo con certezza. Colonia parte sicuramente avvantaggiata, forte del sostegno dei publisher, ma chi ha saputo costruire un marchio come la Games Convention e una fiera moderna, efficiente e organizzata come quella appena chiusasi a Lipsia ha comunque tutte le carte in regola per non andarsene senza combattere. Nell'Iliade, l'immortale Achille trionfò contro Ettore, ma ciò non ci ha mai impedito di tifare per quest'ultimo, di ammirarne il suo coraggio e il suo sacrificio. Il sole splende alto sulla Germania. Non ci resta che assorbirne il freddo calore e stare a guardare.



Facilitati, difficili, impossibili
TUTTI POSSONO GIOCARE

SETTIMANA SUDOKU

COSTA SOLO 1 EURO

L'UNICO SETTIMANALE
VENERDÌ IN EDICOLA

IMPARA
in 5 minuti
con le nostre
istruzioni

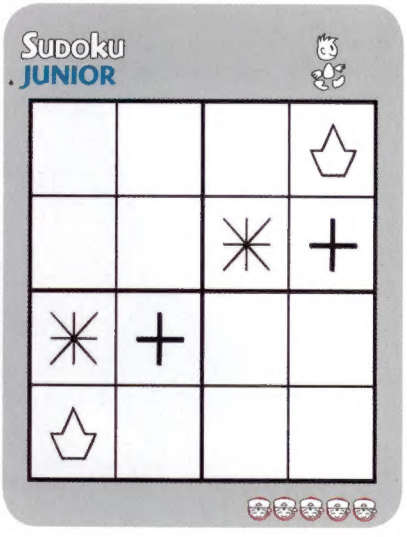
RELAX
per TUTTA
la FAMIGLIA

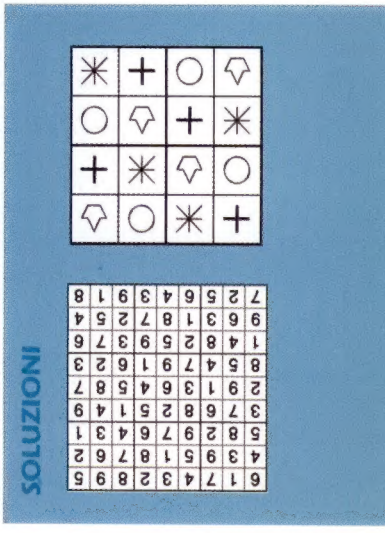
GIOCA
subito con
la griglia di
copertina

UN BUON SUGGERIMENTO, PER INIZIARE

Un suggerimento sempre valido, soprattutto per chi vuole cimentarsi per la prima volta, è quello di iniziare dalla riga o dalla colonna che contiene più cifre. E provare, stando subito attenti ai riquadri 3 x 3, che spesso sono di grande aiuto. E che altrettanto spesso malediremo con tutta la nostra anima di giocatori...

6	1	7	4					
4	3	9		1				
5	8	2		7				
				2	5			
	9	1		6		5	8	
			7	9				
				5		3	7	6
				8		2	5	4
					3	9	1	8





GAME PRO

N°15 - OTTOBRE 2008
gamepro@sprea.it

Direttore Editoriale **Stefano Spagnolo**
Art Director **Silvia Taietti**

Coordinatore Editoriale
Stefano Silvestri

Coordinatore di redazione
Paolo Paglianti

Realizzazione editoriale a cura di
Marco Accordi Rickards
Idra Editing Srl
Via Val Trompia 136 - 00141 Roma
Impaginazione e DTP **Alessandro Benedetti**

HANNO COLLABORATO
Francesca Noto, Virginia Petrarca, Gianluca Loggia, Matteo Boccolini, Alberto Belli, Bonaventura Di Bello, Matteo Bittanti, Roberto Recchioni, Elisa Di Fiore, Guglielmo De Gregori, Vincenzo Lettera, Fabio Davide, Eliana Bentivegna, Veronica La Peccerella, Alessandro Mucchi, Flavia Ceccarelli (disegni), Mario Morandi, Roberto Bertoni, Giovanna Vizzaccaro (proof reader), Simone Trimarchi

Sprea Editori ITALY

Sprea Editori SpA
Via Torino, 51 – 20063 Cernusco S/N (MI)
Tel (+39) 02.92432.1 Fax (+39) 02.9262.63147
editori@sprea.it - www.sprea.it

CDA
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Gregory Peron (A. D. Edizioni Estere)
Mario Sprea

ABBONAMENTI
Si risponde solo alle mail indirizzate a
abbonamenti.gamepro@sprea.it
o ai fax inviati al numero **02.700537672**
www.sprea.it/abbonamenti

ARRETRATI
Si risponde solo alle mail indirizzate a
abbonamenti.gamepro@sprea.it
o ai fax inviati al numero **02.700537672**

Stampa: Mazzucchelli S.p.A. - Seriate (BG)
Carta: Valpaco European Paper Trading
Distribuzione: M-Dis Distribuzione S.p.A. Milano

GAME PRO
Pubblicazione mensile registrata al Tribunale di Milano il 07/05/2007, con il n. 284.
Tariffa R.O.C. - Poste Italiane S.p.A. - Spedizione in Abb. Post. D.L. 353/2003 (conv. In L. 27.02.2004, n° 46), art.1, comma 1, DCB Milano
Una copia € 6,00

Direttore Responsabile
Luca Sprea

COPYRIGHT SPREA EDITORI S.P.A.
La Sprea Editori è titolare esclusiva di tutti i diritti di pubblicazione e diffusione. L'utilizzo da parte di terzi di testi, fotografie e disegni, anche parziale, è vietato. L'Editore si dichiara pienamente disponibile a valutare - e se del caso regolare - le eventuali spettanze di terzi per la pubblicazione di immagini di cui non sia stato eventualmente possibile reperire la fonte

INFORMATIVA E CONSENSO IN MATERIA DI TRATTAMENTO DEI DATI PERSONALI (CODICE PRIVACY D.LGS. 196/03)
Nel vigore del D.Lgs 196/03 il Titolare del trattamento dei dati personali, ex art. 28 D.Lgs. 196/03, è Sprea Editori S.p.A. (di seguito anche "Sprea"), con sede in Cernusco sul Naviglio (MI), via Torino, 51. La stessa La informa che i Suoi dati, eventualmente da Lei trasmessi alla Sprea, verranno raccolti, trattati e conservati nel rispetto del decreto legislativo ora enunciato anche per attività connesse all'azienda. La avvisiamo, inoltre, che i Suoi dati potranno essere comunicati e/o trattati (sempre nel rispetto della legge), anche all'estero, da società e/o persone che prestano servizi in favore della Sprea. In ogni momento Lei potrà chiedere la modifica, la correzione e/o la cancellazione dei Suoi dati ovvero esercitare tutti i diritti previsti dagli artt. 7 e ss. del D.Lgs. 196/03 mediante comunicazione scritta alla Sprea e/o direttamente al personale incaricato preposto al trattamento dei dati. La lettura della presente informativa deve intendersi quale presa visione dell'Informativa ex art. 13 D.Lgs. 196/03 e l'invio dei Suoi dati personali alla Sprea varrà quale consenso espresso al trattamento dei dati personali secondo quanto sopra specificato.

L'invio di materiale (testi, fotografie, disegni, etc.) alla Sprea Editori S.p.A. deve intendersi quale espressa autorizzazione alla loro libera utilizzazione da parte di Sprea Editori S.p.A. per qualsiasi fine e a titolo gratuito, e comunque, a titolo di esempio, alla pubblicazione gratuita su qualsiasi supporto cartaceo e non, su qualsiasi pubblicazione (anche non della Sprea Editori S.p.A.), in qualsiasi canale di vendita e Paese del mondo. Il materiale inviato alla redazione non sarà restituito.

CONTENUTI

OTTOBRE

Questo mese

LA LEGA DELLA GIUSTIZIA ONLINE 042
Sony Online Entertainment tenta una duplice impresa: ricreare l'universo DC nella Rete e imporre un MMOG su console

CONDIZIONI ATMOSFERICHE 050
Le previsioni annunciano un temporale in arrivo su PS3. Quantic Dreams mostra quello che è già il gioco del 2009

SOTTO IL SEGNO DEL SERPENTE 056
A Lipsia, ci siamo infiltrati nello stand Konami e abbiamo interrogato un Maestro: Hideo Kojima parla in esclusiva su **Game Pro**

IL TRIONFO DEL FAI DA TE 064
Piccoli protagonisti, grandi responsabilità: chiacchieriamo con Media Molecule del gioco più creativo che ci sia

COME CREARE VIDEOGIOCHI DI SUCCESSO 070
Con l'aiuto del suo creatore Tez Okano e una vena di malinconia, riportiamo alla luce l'improbabile *Segagaga*

Tutti i mesi

006 **Start**
News, interviste, approfondimenti e altro

086 **U.S. Gameocracy**
Dalla nostra corrispondente negli Stati Uniti

104 **Time Extend**
Super Metroid

108 **The Making of...**
Earthworm Jim

112 **Studio Profile**
Codemasters Studio Guildford

113 **Academy Profile**
Qantm College

116 **Appunti di Game Design**
Capire il videogioco per giocare meglio

116 **Gli Editorialisti di Game Pro**
Riflessioni qualificate dall'Italia e dal mondo

122 **Borderline**
Ingresso vietato ai non giocatori

CONTENUTI

CONTINUA

Hype

DIABLO III

PC 026

RESIDENT EVIL 5

360, PS3 028

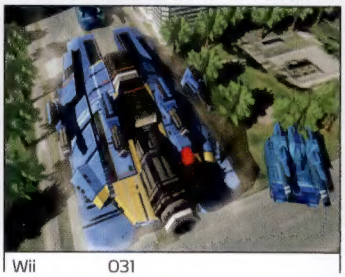
PROJECT ORIGIN

360, PC, PS3 030

DISSIDIA: FINAL FANTASY

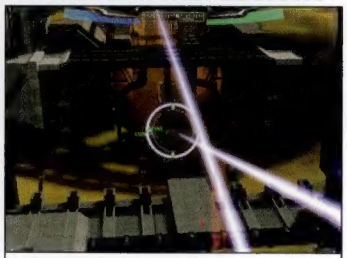
PSP 031

SPACE INVADERS GET EVEN



Wii 031

FALLEN EMPIRE: LEGIONS



PC 032

SAMBA DE AMIGO

Wii 033

LEGO BATMAN

360, PC, PS2, PS3, Wii 033

SILENT HILL: HOMECOMING

PS3, 360 034

GAUNTLET

DS 035

DRAGON QUEST IV

DS 035

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

360, PC, PS3 036

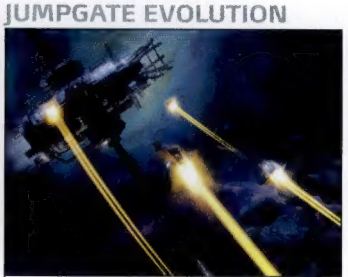
CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

360, PC, PS3, Wii 038

QUANTUM OF SOLACE

PS3, 360 039

JUMPGATE EVOLUTION



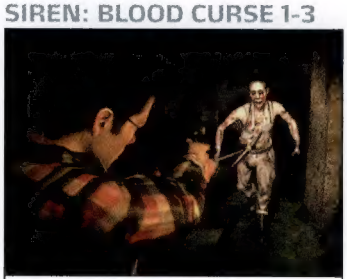
PC 040

Review

SAINTS ROW 2

360, PC, PS3 088

SIREN: BLOOD CURSE 1-3



PS3 094

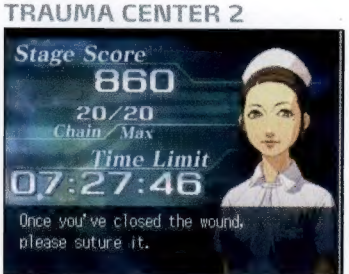
BIONIC COMMANDO REARMED

360, PS3 098

DAIGASSO! BAND BROTHERS DX

DS 101

TRAUMA CENTER 2



DS 102

START

006 **Il grande esodo**
La Games Convention lascia la sede in cui è nata con un'edizione che ne palesa al meglio la crescita esponenziale durante i suoi sei anni di vita

010 **Incontri Cryteknologici**
Direttamente da Lipsia, Kristoffer Waardahl di Crytek svela le novità del prossimo Crysis

011 **Africa libera**
L'atteso *Far Cry 2* messo nuovamente a nudo in un'intervista a Patrick Redding, game designer di Ubisoft Montreal

012 **Ritorno in grande stile**
Abbiamo discusso con i creativi di Blizzard delle tre bestie sacre che stanno rievocando

016 **La resa dei conti**
Mark Davis e Rowland Cox spiegano la filosofia dietro WAR e il suo rapporto con i competitor

017 **Incontro teutonico**
Christian Born di Atari ci parla del ruolo della sua compagnia a Lipsia e di come vede il futuro della fiera

018 **L'Accademia dell'arte videoludica**
Analizziamo con Joseph Olin la percezione del mezzo videoludico negli Stati Uniti

020 **Made in Germany**
Un'edizione speciale dedicata alle notizie della Games Convention

022 **Consigli per la lettura**
This Gaming Life e Game Boys

023 **Incoming**
Il radar per tenere sotto controllo le uscite di rilievo

SOULCALIBUR IV

360, PS3 090

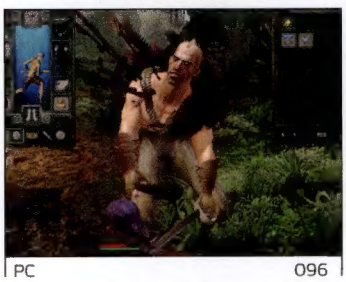
BATTLEFIELD: BAD COMPANY

360, PS3 092

FFT ADVANCE 2

DS 095

AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES

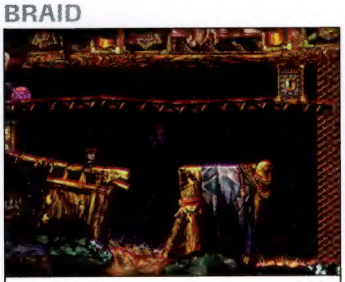


PC 096

FFCC: MY LIFE AS A KING

Wii 097

BRAID



360, PC 099

POKÉMON MYST DUNGEON TIME/DARKNESS

DS 100

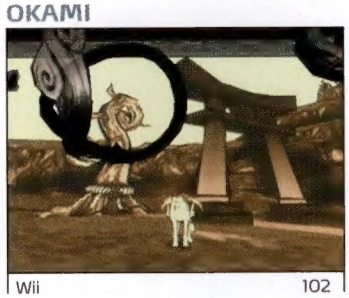
FINAL FANTASY IV

DS 100

HAIL TO THE CHIMP

360, PS3 101

OKAMI

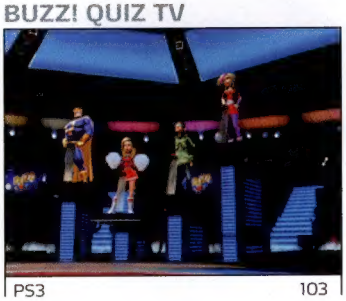


Wii 102

DOFUS

PC 103

BUZZ! QUIZ TV



PS3 103

GAMES CONVENTION
DUB
EA
grand
SEGA

Le ragazze dei vari stand non facevano rimpiangere i vecchi E3

Il grande esodo

La Games Convention di Lipsia compie il grande salto, ma i publisher la pugnalano alle spalle

Per quanto rosee potessero essere le previsioni degli organizzatori della prima Games Convention, si può ragionevolmente supporre che non si avvicinassero minimamente al successo globale raggiunto dalla fiera teutonica e confermato dai numeri dell'edizione appena trascorsa.

Forte di un aumento esponenziale e ininterrotto degli espositori, degli addetti ai lavori e dei visitatori (quest'anno ben 203.000, 20.000 in più del 2007), la GC ha ancora una volta spiccato per contrasto sull'ormai ridimensionato E3, contribuendo a sottolinearne l'evidente declino e l'inefficienza organizzativa [vedi pagina 086]. Le dimensioni relativamente ridotte della cittadina di Lipsia non le hanno impedito di adeguarsi egregiamente alle accresciute dimensioni della fiera, accogliendo i suoi ospiti con infrastrutture e sistemi di trasporto impeccabili, uno sforzo come questo non ha però impedito all'associazione tedesca dei publisher di optare per uno spostamento da Lipsia a Colonia, dove nascerà dal prossimo annó GAMEScom. La scelta ha scatenato un'infuocata polemica con l'attuale presidente della Leipziger Messe, Wolfgang Marzin, che prevede comunque di organizzare il prossimo anno un evento parallelo e qualitativamente equivalente alla manifestazione in oggetto.

La Games Convention di Lipsia quest'anno ha totalizzato 203.000 visitatori

Non dovrebbe sorprendere che proprio questo sia stato uno dei principali temi del dibattito interno alla Games Convention, una sorta di argomento endemico palesatosi, nonostante le agguerrite dichiarazioni di Marzin, in numerose occasioni ufficiali. I tempi non sono ancora maturi per intravedere l'esito dell'attuale situazione, sebbene quella della proliferazione di eventi contemporanei sia fra le ipotesi meno accreditate. La GAMEScom è stata fortemente voluta dalla BIU, l'associazione dei publisher tedeschi equivalente all'AESVI italiana e all'ESA statunitense, e sono poche le possibilità che qualche società a essa affiliata si svincoli dalla direzione dettata coralmente: il rischio di disperdere il potenziale accumulato in questi anni sarebbe alto e tutt'altro che auspicabile.

L'ultima 'vera' Games Convention a portare tale nome ha dunque confermato i suoi meriti con un'edizione ricca di contenuti, se non di grandi sorprese, e di titoli interessanti. Tra questi ultimi spicca *Heavy Rain: The Origami Killer*, eletto Game of the Show dalla redazione di **Game Pro** e da molte altre grazie alla sua promessa, apparentemente supportata dai fatti, di reinterpretare la grammatica alla base dell'action adventure aggiungendovi nuovi fattori determinanti. Se è vero il detto che per capire una persona basta guardarla negli occhi, il lavoro di Quantic Dream consentirà un livello d'immedesimazione nella psicologia della protagonista finora inedito. La demo presentata a Lipsia è stata creata appositamente per l'occasione e dal punto di vista narrativo non presenta legami con la trama centrale. Questa inusuale scelta è stata dettata dall'intenzione degli sviluppatori di non rivelare alcun dettaglio che potesse viziare l'esperienza di gioco finale, dal momento che proprio la simbiosi con il personaggio principale è il suo fulcro ed è bene dunque vivere gli eventi al suo fianco in prima persona. La trasformazione del giocatore da mero burattinaio in parte attiva del mondo di gioco è attuata attraverso lo sguardo di Madison (questo il nome della donna), il cui realistico movimento oculare è frutto di un'opera di studio e programmazione senza precedenti e si coniuga a un sistema di controllo assai peculiare: con lo stick analogico sinistro si controlla infatti l'inclinazione della testa di Madison, mentre i tasti dorsali ne gestiscono il movimento. Un'interfaccia originale, forse disorientante per chi si ritrova con un bagaglio di abitudini pregresse legate all'uso del doppio stick, probabilmente più intuitiva per chi impugna un pad per la prima volta. È difficile individuare elementi del tutto tradizionali in quest'esclusiva PlayStation 3, che arriva a reinventare gli ormai abusati Quick Time Event all'insegna del realismo. Durante le colluttazioni, che vantano una regia di qualità cinematografica, non si perde mai il controllo di Madison e semplicemente guardandosi attorno si ha la possibilità di interagire con gli oggetti circostanti. Altro elemento chiave di *Heavy Rain* è la possibilità di scegliere tra un'ampia gamma di azioni da compiere in qualsiasi momento del gioco, portando dunque a scegliere vie alternative in caso, ad esempio, i propri tentativi di introdursi in una casa bussando alla porta dovessero rivelarsi infruttuosi: per suonare il campanello, chiamare a gran voce

Fallout 3 è incredibilemente vasto e fedele all'atmosfera originale

oppure avventurarsi all'interno della casa basta guardarsi attorno e premere al momento giusto i pulsanti segnalati a schermo, sì da non interrompere il flusso del gioco con la presenza di un HUD. Si tratta forse dell'unico elemento in cui la creazione di David Cage si accosta a tendenze attualmente consolidate.

Non è solo grazie a *Heavy Rain* che Sony si è imposta come la regina della fiera tedesca: la società è stata in grado di approfittare al meglio della rumorosa assenza di Nintendo e della presenza di una Microsoft sottotono per solleticare il bambino che è in noi con la presentazione di *LittleBigPlanet* [vedi pagina 064], un altro concept inusuale affiancato da una realizzazione tecnica di tutto rispetto che promette di consacrare il PSN come il social network per eccellenza nello scenario console grazie alla sua marcata componente creativa e comunitaria. L'approfondito editor di livelli, personaggi e oggetti che costituisce il cuore del titolo promette di accorciare le giornate dei possessori di PS3 a colpi di microsessioni per affrontare l'ultimo livello messo online da un amico.

A partire dal 31 ottobre sarà disponibile un'edizione limitata della PlayStation 3 dotata di hard disk da 160 GB

Anche sul fronte hardware Sony si presenta con un carico di novità, scegliendo la sua conferenza stampa, l'unica indetta da un produttore di console a Lipsia, per annunciare la nuova PSP 3000, in arrivo a metà ottobre, che tuttavia non pare vantare migliorie sufficienti a giustificare la produzione di un nuovo modello: uno schermo dotato di migliore resa del colore e di una minore presenza dei tipici riflessi che affliggono il gioco in esterni, più un microfono integrato (chiaramente pensato prima di tutto per Skype e Go! Messenger), non sembrano al centro delle richieste del pubblico, che avrebbe gradito l'archiviazione del lettore UMD e l'introduzione di un hard disk, o quantomeno la produzione di memory stick più capienti. Il particolare momento positivo vissuto dalla PSP in fatto di vendite, inoltre, non sembra il più economicamente adatto per lanciare un nuovo modello, che andrebbe a sovrapporsi a quelli già in commercio rischiando di lasciare invenduti sugli scaffali interi stock di PSP Slim; una riflessione che porta a pensare che la progettazione di questa mossa risalga a meno rosee circostanze e che la sua attuazione non sia stata interrotta nonostante il rovesciamento della situazione verificatosi all'inizio dell'anno in corso. Sul fronte casalingo, invece, è stato reso noto che a partire dal 31 ottobre sarà disponibile un'edizione limitata della PlayStation 3 dotata di hard disk da 160 GB e una serie di accessori non ancora definiti, ma che sembrano indirizzati all'ampliamento di quella integrazione multimediale di cui Sony si è sempre fatta portabandiera.

Microsoft, al contrario, sembrava leggermente in affanno e non ha saputo ribattere all'assetto di battaglia della sua diretta concorrente con una lineup all'altezza. Fonte di particolare perplessità è stato *Banjo-Kazooie 3: Nuts & Bolts*, il quale rimarca ancora una volta come Rare si sia trasformata da società in grado di giustificare l'acquisto di una console grazie al supporto dei propri prodotti a casa di sviluppo di terz'ordine, tanto poco fiduciosa nelle proprie capacità da aver spinto Microsoft a fissare il prezzo di vendita di quest'ultimo titolo a 40 dollari e a includere

Non c'è alcun dubbio: *Heavy Rain* è stato il gioco dello show

Envemble Studios sta portando il mondo di Halo nell'arena degli strategici

nelle copie preordinate un codice per scaricare il primo, memorabile *Banjo-Kazooie*, originariamente uscito su Nintendo 64. Alle prese col settore hardware, la casa di Redmond annuncia invece un lieve miglioramento del D-pad montato sul controller dell'Xbox 360, almeno per quanto riguarda un'apposita edizione limitata di colore verde che probabilmente arriverà comunque a sostituire col tempo la vecchia versione.

Tutt'altro atteggiamento è stato tenuto verso la Games Convention da una Nintendo che ha preferito tenersi lontana dalla manifestazione, quasi a dissociarsi anche idealmente da quello stesso mercato che ha contribuito a definire e comunicando così la non troppo velata intenzione di raggiungere unicamente un pubblico vasto ed eterogeneo che non frequenta le fiere di settore, ignorando il fatto che secondo le analisi la GC è sempre più visitata da giocatori occasionali. I sostenitori di vecchia data restano quindi a bocca asciutta, sperando in qualche novità o evento dedicato nei prossimi mesi, che tuttavia potrebbe più che altro concretizzarsi in una strategia che argini l'impercettibile calo di vendite del DS, il quale in tandem col Wii continua comunque a registrare risultati di vendita eccezionali.

Oltre a conferme e illustri defezioni, Lipsia ha ospitato il debutto in società del nuovo gigante dell'industria videoludica, quell'Activision Blizzard che con la sola forza delle sue dimensioni e del suo flusso di profitti è riuscita a scalzare Electronic Arts dal trono sul quale aveva seduto indisturbata per anni. Entrando nelle aree business approntate dalla società nascente per le presentazioni stampa si respira il forte profumo del cambiamento e si prova la sensazione di star assistendo a un evento storico, a una manovra epocale che EA ha, ovviamente, tutte le intenzioni di contrastare: è già possibile vederlo nel decentramento degli studio della compagnia e nelle maggiori concessioni creative fatte ai diversi team di sviluppo. *FIFA 09*, nel frattempo, appare sempre più vicino al sorpasso dell'eterno rivale *Pro Evolution Soccer*: tecnicamente ottimo e sviluppato da veri amanti del calcio, è un continuo susseguirsi di piccoli dettagli che impreziosiscono il prodotto finale. Da sottolineare è il fatto che sia stato raggiunto il traguardo dei venti giocatori online contemporaneamente, aprendo a possibilità tattiche prima impensabili. Anche la versione Wii (contrassegnata dall'etichetta 'All Play' in quanto appartenente a una nuova linea di giochi accessibili anche ai neofiti) sembra dimostrare come sia possibile coniugare in un'unica formula immediatezza e tradizione.

Globalmente parlando, la Games Convention 2008 ha forse deluso le aspettative di chi sperava in un qualche clamoroso annuncio tenuto appositamente da parte per il post-E3, ma ha soddisfatto quanti si attendevano build giocabili nuove e diverse. Molti sviluppatori hanno giocato, in occasione di Lipsia, la carta di un consistente aggiornamento del materiale mostrato, giustificando così una consistente copertura stampa garantita da circa 3800 giornalisti provenienti da 48 diversi Paesi.
Il canto del cigno della GC di Lipsia si è prevedibilmente risolto in un grande successo sul fronte dei numeri, non associato però a quella maturità tipica dell'epoca d'oro dell'E3. La cosa porta dunque a pensare che proprio questo sia stato uno dei fattori che hanno spinto il BIU a decretare il trasloco: Colonia, decisamente più centrale, potrebbe favorire la formazione dell'identità propria di un evento di portata mondiale difficile da sviluppare in una sede tutto sommato piccola e provinciale come Lipsia. Sarebbe però un errore credere che dall'anno prossimo il potere delle fiere di settore sarà concentrato nelle mani dell'Europa: non v'è dubbio che l'organizzazione dell'E3 farà il possibile per tornare sotto i riflettori e non è scontato che GAMEScom riesca a raggiungere l'età adulta prima che ciò avvenga. La presenza di un terzo incomodo come il Tokyo Game Show contribuisce inoltre a complicare ulteriormente la situazione, senza contare che lo spostamento dalla Germania orientale a quella occidentale potrebbe scoraggiare la partecipazione delle compagnie est-europee e asiatiche più piccole.

Ciò detto, alla Games Convention non si può negare l'importante merito di aver creato un evento evolutosi, nel giro di soli sette anni, da piccolo evento di respiro ridotto a una delle occasioni più significative dell'anno videoludico. Proprio alla GC dobbiamo, tra le altre cose, il colpo di defibrillatore che ha rianimato l'industria europea: probabilmente, titoli come il *The Witcher* della polacca CD Projekt avrebbero faticato non poco a farsi strada tra le produzioni degli studio più grandi, non fosse stato per l'importante ruolo di mediatore svolto dalla fiera. Un canto del cigno come meglio non poteva esserci, sperando che l'arrivederci dato alla Leipziger Messe si trasformi in un benvenuto a una nuova, più grande e più rilevante iniziativa, in grado di contribuire significativamente alla diffusione del medium videoludico.

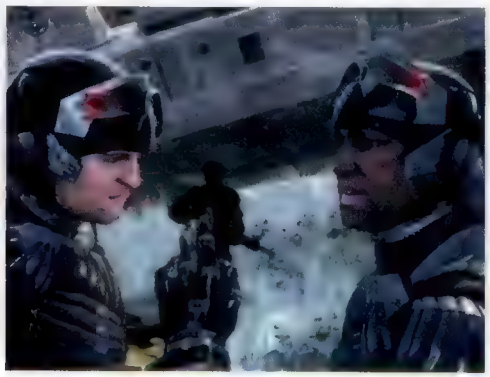
Dai nostri inviati

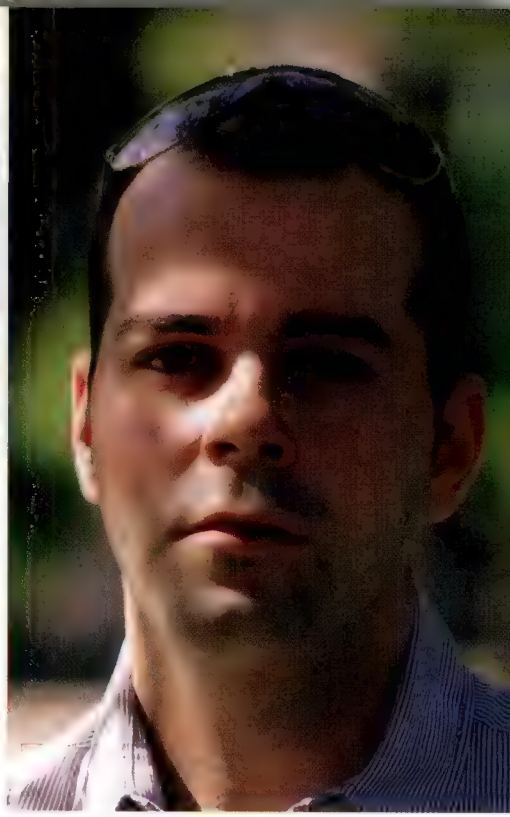
Eliana Bentivegna
La prima volta non si scorda mai
Lipsia è una graziosa cittadina tedesca situata nella Germania dell'est e che ospita circa 500.000 abitanti, tutti rigorosamente ed orgogliosamente tedeschi. Vai in giro chiedendo: "Excuse me, do you know where is this hotel?" e loro scuotono la testa, facendoti intendere che non capiscono una sola parola d'inglese. Forse. La Games Convention è invece il cuore pulsante dell'internazionalità, popolata da migliaia di visitatori, da stand immensi di produttori e distributori di videogiochi e da quella singolare specie di videogiocatori che sono i giornalisti del settore. Sono quasi tutti uomini, e ammetto che la cosa fa piacere visto che, a differenza di quanto si pensa comunemente, molti di loro sono carini e simpatici. Ma credo sia giunto il momento che il settore si apra al gentil sesso e non posso che dirmi fiera di essere stata una delle poche giornaliste di videogiochi presenti all'edizione del 2008. Corse a perdifiato per i corridoi della fiera e improbabili gaffe capitano, ma è questo l'unico modo per imparare la professione e scoprire l'universo che pulsa di vita dall'altra parte della barricata. Non c'è dubbio: come il primo amore, sono certa che anche la prima Games Convention non la scorderò mai.

Alessandro Mucchi
Piove, sorridi
Ogni Games Convention è la stessa storia: i primi momenti sono un susseguirsi di emozioni e scariche di adrenalina. L'arrivo, con l'avvistamento da lontano della torre della Leipziger Messe, il varcare la soglia dell'ingresso stampa, la consegna del pass per l'area business, la prima presentazione... un'ora basta a lasciarsi inghiottire da sale e salette e da qui prende piede l'automatismo, si corre da una parte all'altra, nei pochi momenti liberi si chiacchiera con i colleghi e si scrive. Si scrive tanto. La sera ci si confronta tutti insieme, e mi ritrovo spesso a pensare di non essere veramente soddisfatto della fiera. Sì è vero, è organizzatissima, è vero anche che i bei giochi ci sono, ma forse l'essere giocatore prima che giornalista mi fa sperare ogni volta in qualche annuncio rivoluzionario di cui si parli per mesi. E ogni volta rimango deluso. Il segreto è non farsi troppe aspettative: così si scopre che la pioggia può essere meravigliosamente pesante e che l'evoluzione dei videogiochi è continua. Goccia dopo goccia.

Fabio Davide
Auf Wiedersehen Leipzig
Dopo aver assistito all'agonia dell'E3, che continua tutt'ora, sembra strano accorgersi che le fiere di videogiochi non sono morte, ma continuano a vivere e a prosperare proprio nel cuore della vecchia Europa. Personalmente non ritenevo fosse possibile una cosa del genere, data anche la tendenza degli sviluppatori a organizzare sempre più eventi privati, ma devo ammettere che mi sbagliavo. La Lipsia GC di quest'anno è stata un *tour de force* d'incontri e occasioni che non mi sarei lasciato sfuggire per niente al mondo. È vero, non tutto era perfetto e molti giochi erano già stati annunciati, ma ciò non ne sminuisce la qualità, riuscendo anzi a far apprezzare maggiormente le presentazioni più edatanti, gli incontri coi grandi del videogioco (primo tra tutti Kojima), che fino a pochi anni fa era davvero raro vedere nella cornice di una fiera europea. Peccato che proprio questa edizione, tra le migliori mai realizzate, verrà ricordata come il saluto della GC di Lipsia, l'ultima occasione di vedere questa fiera in un'ambientazione tanto giovanile, vitale e, al contempo, carica di Storia come lo era quella della cittadina tedesca. Non c'è dubbio che attenderò con ansia la prossima convention di Colonia, ma è ancor più indubbio che spererò in un repentino cambio di direzione, essendo oramai tanto affezionato a questa splendida cittadina chiamata Leipzig.

La nuova PSP arriva in un momento strano, con la slim uscita da poco. Inoltre mantiene discutibilmente il lettore UMD





Kristoffer Waardahl, studio manager di Crytek

Incontri Cryteknologici

Game Pro vi porta a Lispia per svelarvi i segreti del prossimo gioco Crytek

Nella cornice metallica della Lipsia Games Convention non è raro imbattersi in nuove tecnologie che sembrano quasi nate per occupare un posto d'onore in quegli stessi scenari futuribili che fanno da sfondo alla mastodontica manifestazione tedesca. Fortunatamente, a guidare noi novelli cybernauti questa volta c'era **Kristoffer Waardahl**, studio manager di Crytek, che ci ha concesso un'intervista esclusiva riguardo al seguito dell'avveniristico *Crysis*.

Parlando del Cry Engine 2, avete apportato dei miglioramenti al motore grafico in vista di *Crisis Warhead*?
Ovviamente abbiamo dovuto implementare e ottimizzare il motore grafico in modo tale che potesse funzionare anche su macchine meno potenti e in particolare su computer che non costassero più di 5-600 euro. Abbiamo inoltre tentato di migliorare ogni aspetto del gioco: tutto apparirà visivamente migliore e ancor più spettacolare. Sono state inoltre sviluppate una nuova tecnologia per gli shader e nuove routine per le fonti d'illuminazione, è stata migliorata la fisica di gioco e abbiamo reso ancor più spettacolari gli effetti particellari. Ma la vera sfida, che ci ha richiesto molto lavoro, è stata assicurarci che tutti potessero godersi il gioco senza bisogno di macchine di fascia alta.

Sarà quindi molto più facile farlo funzionare su PC di fascia media. Come siete riusciti a ottimizzarlo?
Quando ci siamo resi conto che il motore grafico era troppo performante si è reso davvero necessario ottimizzarlo, non si è trattato di un compito difficile quanto di un lavoro lungo e certosino.

Vi hanno già chiesto in licenza il Cry Engine 2?
Sì, abbiamo intenzione di darlo in licenza a molti sviluppatori, anche a nomi importanti, ma sfortunatamente non possiamo ancora anticiparvi nulla al riguardo. Vi basti sapere che tra poco lo vedrete applicato a molti altri titoli e non solo a quelli di Crytek.

"Warhead è completamente incentrato sull'azione. Tutto si evolve in base alle scelte che i giocatori fanno nel corso della loro avventura, rendendo unica ogni esperienza di gioco"

Il gameplay di *Warhead* sarà pressappoco lo stesso del predecessore o ci sono stati dei cambiamenti particolari?
Crysis Warhead è molto più ampio rispetto al suo predecessore e, nonostante questo, siamo riusciti ad implementare un ottimo gameplay 'sandbox' alla *GTA*. Una volta preso il controllo del personaggio, infatti, avrete la possibilità di girare liberamente per l'area di gioco, potendo inoltre reagire in molti nuovi e diversi modi in base alle situazioni che vi capiterà di affrontare. Abbiamo anche deciso di fornirvi diversi nuovi giocattoli...

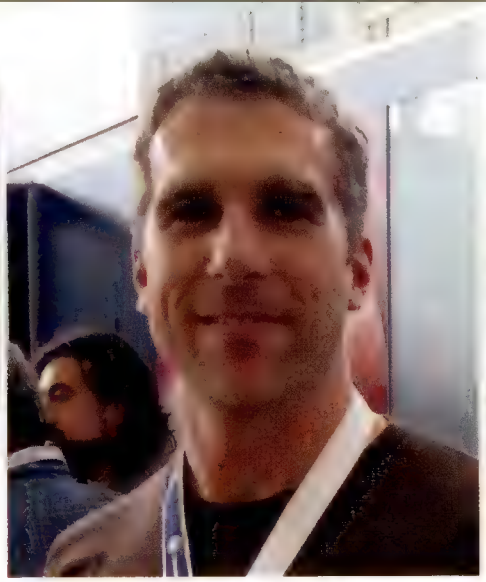
Che tipo di "giocattoli"?
Nella versione finale saranno inserite due nuove armi: la doppia SMG e un lanciagranate automatico. La prima è semplicemente una coppia di piccole mitragliatrici da impugnare con entrambe le mani, in stile Rambo. La seconda è invece un piccolo bazooka che potrà essere caricato con diversi tipi di granate. Potrete inoltre utilizzare alcuni veicoli tra cui un hovercraft, il mio preferito.

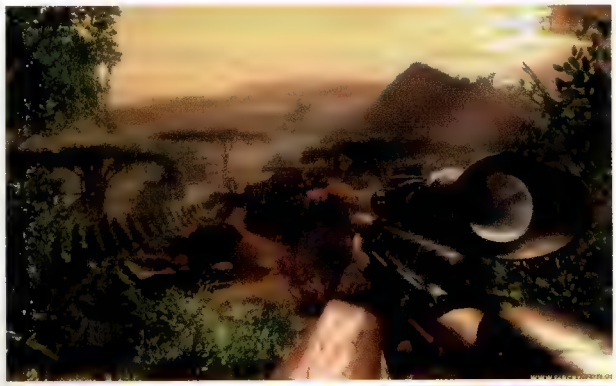
Può anticiparci qualcosa riguardo all'avventura principale, senza però rivelare le parti salienti della trama?
Crysis Warhead è completamente incentrato sull'azione, non tanto su una trama ben delineata. Tutto si evolve in base alle scelte che i giocatori fanno nel corso della loro avventura, rendendo unica ogni esperienza di gioco. Il titolo, comunque, è ambientato esattamente alla fine del primo *Crysis* e da lì riprenderà la storia. Ma non lasciatevi ingannare, si tratta di una vicenda molto più profonda rispetto al primo capitolo, e al contempo molto più libera.

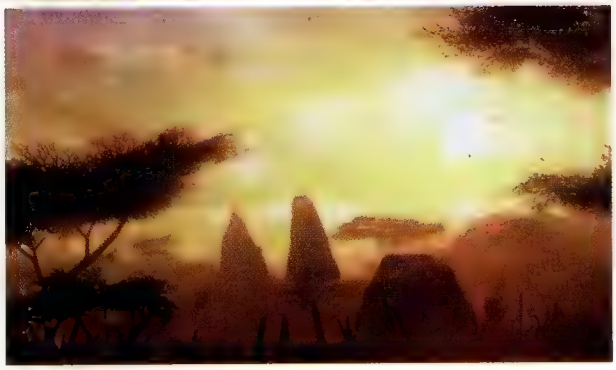
Di quanto tempo necessiterà il prossimo titolo per essere portato a termine?
Molto dipende da cosa intendete fare nel gioco. Era possibile terminare il primo *Crysis* in 10-12 ore, ma la natura aperta del titolo permetteva di aumentare di molto la longevità. Era infatti possibile portare a termine missioni extra, rigiocare la campagna alla ricerca di nuovi modi per affrontare una situazione o semplicemente dedicarsi all'esplorazione. In *Warhead* accadrà tendenzialmente la stessa cosa: avrete piena libertà di movimento e scelta, quindi la longevità del titolo dipenderà dal giocatore.

Può dirci qualcosa riguardo al mondo di *Crysis Warhead*? A cosa vi siete ispirati per l'ambientazione del gioco?
Il mondo di *Warhead* sarà lo stesso del primo episodio. Il gioco infatti è ambientato nella stessa isola che faceva da sfondo alle vicende di *Crysis*. Ci saranno pochissime differenze, una fra tutte una miglior resa grafica. Ci siamo ispirati principalmente alle nostre idee, affidandoci all'immaginazione del nostro team e condendo con un pizzico dei nostri film sci-fi più amati. Io personalmente mi sono ispirato a Star Wars.

Dal punto di vista tecnico, *Crysis Warhead* appare spettacolare, riuscendo a stupire anche chi ha giocato il primo capitolo della serie







Africa libera

Contro i giochi scriptati. Sempre e comunque

Forte di un periodo d'ascesa e di prosperità economica, Ubisoft ha presentato in occasione di Lipsia una nutrita line-up che culmina nel promettente *Far Cry 2*. Dopo gli approfondimenti dei mesi scorsi, **Game Pro** ha avuto l'opportunità di parlarne con **Patrick Redding**, game designer di stanza in Ubisoft Montreal.

Può aggiornarci riguardo allo sviluppo del gioco?
Per quel che concerne il comparto creativo, abbiamo costruito tutte le strutture basilari, ultimato il motore grafico e così via. L'unica fatica rimasta è bilanciare i vari elementi e assicurarsi che tutto funzioni a perfezione. Al momento stiamo lavorando sulla calibratura della difficoltà e delle armi, sebbene non mi sia permesso di essere più preciso di così.

Questo nuovo *Far Cry* è molto diverso dal primo episodio; dal punto di vista di un designer, perché non creare una IP originale piuttosto che un seguito?
Far Cry è un gioco molto famoso, ma che nessuno conosce a fondo. Ha delle caratteristiche molto interessanti che spaziano da un setting esotico a un'IA nemica pericolosa e ottimamente realizzata. Noi avevamo intenzione di prendere queste tematiche e aggiungerne di inedite: perché dunque non servirsi di un marchio come *Far Cry*, che si avvicinava così tanto alla nostra visione? Non è affatto vero che *Far Cry 2* tradisce lo spirito del predecessore, anzi: ritroverete nel sequel tutto ciò che ha reso famoso *Far Cry*.

Quale pensa che sia il punto forte di *Far Cry 2*?
Se proprio dovessi scegliere una sola cosa, direi senza dubbio la libertà che il gioco offre. Non si tratta solo della libertà di movimento, ma di poter interagire completamente col mondo, di poter utilizzare a proprio piacimento l'ambiente, di poter decidere cosa fare e cosa no.

Molti giochi hanno promesso, senza successo, la stessa cosa. Voi come intendete concretizzare queste idee?
Prima di tutto, io ritengo vi siano tre diverse tipologie di libertà che i vari giochi tentano di sviluppare: libertà di andare dove si vuole, libertà di scegliere cosa fare e libertà di decidere la propria storia. Molti titoli tendono a sviluppare uno di questi aspetti, tralasciando però gli altri. Noi stiamo implementando tutti e tre i fattori e miriamo, in tal modo, a realizzare un gioco che abbia piena libertà d'azione e di scelta, con in più una trama dinamica che si modifichi a seconda delle azioni del personaggio principale.

"Grazie ai giochi scriptati si più vivere un'esperienza tanto cinematografica che il giocatore inizia a desiderare di esplorare quel mondo. Ma non può, e ciò è frustrante"

Allora come mirate a mantenere alta la qualità della storia e l'impatto cinematografico?
Per prima cosa tenteremo di incentrare tutto sull'azione, in modo tale che il giocatore possa buttarsi direttamente nella mischia. In secondo luogo, proprio per questo motivo, abbiamo eliminato le cut scene sacrificandole appunto in virtù di un'azione che scandirà la storia del gioco al posto dei classici filmati.

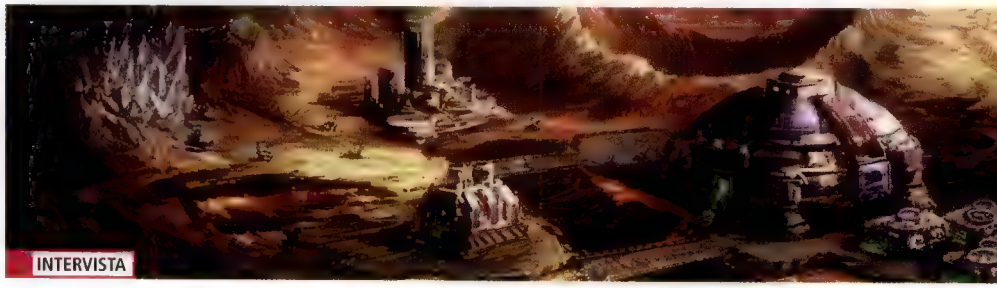
Può dirci qualcosa in più riguardo alla IA?
Risponderò con un esempio. Durante alcune scene di combattimento i nemici tentano di rialzarsi mentre agonizzano in terra o escono dalla copertura per trascinare via un compagno ferito. Si tratta di un comportamento molto umano che farà impazzire i giocatori.

Cosa ne pensa dei giochi scriptati e lineari in stile *Call of Duty*?
Personalmente penso che non tornerei mai ai giochi scriptati. Ho giocato il quarto capitolo di *Call of Duty* ed è spettacolare, un'esperienza molto cinematografica in cui tutto accade come previsto, e che proprio per questo fa desiderare al giocatore di esplorare quel mondo senza poterlo fare realmente, e ciò è molto frustrante. Ho ad esempio tentato di abbandonare la battaglia per andarmene in giro, ma i PnG uccidono con una velocità disarmante chiunque si allontani dalla strada che il gioco ha tracciato: sembra più un set hollywoodiano che un videogioco. Non dico che giochi del genere siano brutti, anzi: solitamente hanno un aspetto magnifico e capisco che piacciano a una moltitudine di giocatori, ma mi sono ritrovato a lavorare in un ambito completamente differente e ora sento un bisogno quasi fisico di cose che i giochi scriptati non possono offrire. Devo poter tornare indietro, esplorare, interagire con una IA elastica.

Può dirci quali sono i suoi giochi preferiti, e perché le piacciono?
Mi piace molto la serie di *Rainbow Six* e in particolare *Rogue Spear*. Trovo sia una delle esperienze migliori che il genere degli FPS abbia da offrire, grazie al gameplay tattico e alla IA eccellente. Gioco anche titoli come *Half-Life* e *System Shock*, mentre personalmente non amo troppo *Halo*. Ho giocato i vari episodi, ma li ritengo esperienze molto simili tra loro e di scarso valore.

Il personaggio, molto più maturo del suo predecessore, si adatta alla perfezione alle tematiche del gioco, che spaziano dalla guerra al contrabbando, passando per la situazione dei Paesi del Terzo Mondo

Jay Wilson, lead designer di *Diablo III*



INTERVISTA

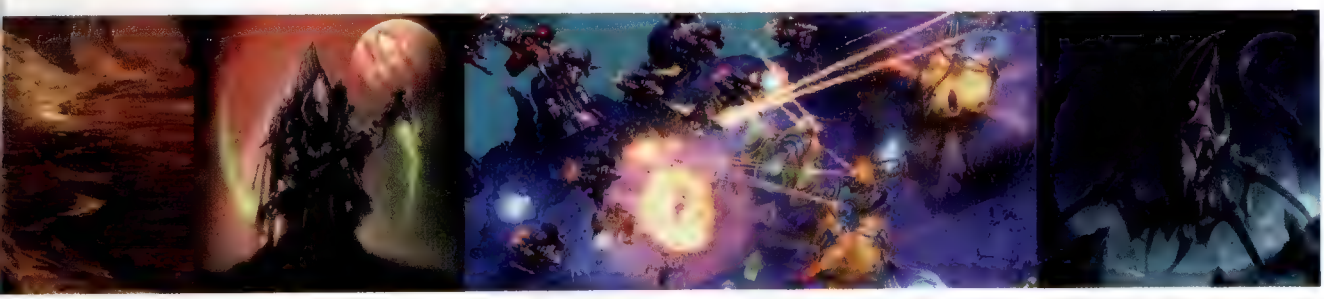
Ritorno in grande stile

La nuova Blizzard 'di Activision' sfoggia a Lipsia il suo formidabile attacco a tre punte

Come sarà ormai chiaro a chi stringe tra le mani la rivista, e in particolare sfogliando queste pagine dedicate all'evento, la Lipsia Games Convention 2008 è stata pregna di appuntamenti e interessanti digressioni ludiche tra le quali spiccano, come spesso accade, i più grandi publisher di tutto il mondo. Anche quest'anno: Blizzard non fa eccezione, dimostrando chiaramente perché ha meritato di accostare il suo nome a quello di Activision a seguito della fusione di quest'ultimo publisher con Vivendi. Tre gli attesissimi titoli in mostra, tutti in arrivo esclusivamente su PC, ciascuno potenzialmente in grado di stabilire nuovi record di vendite e di ridefinire diversi standard videoludici.

Il primo sviluppatore con cui abbiamo avuto il piacere di parlare è stato **Jay Wilson**, lead designer di *Diablo III*, che ci ha mostrato questo nuovo attesissimo gioco. La tensione che gli orbita attorno è quasi tangibile e, su Internet, le impressioni discordanti si sprecano, ma il team non si lascia di certo spaventare da un marchio importante, anzi, "è un ottimo modo per essere motivati a creare qualcosa di grandioso", ci ha spiegato Wilson. "Vogliamo creare un gioco che sia molto vicino agli altri episodi della serie di *Diablo*, un titolo che sia rigiocabile, divertente e profondo". Ma gli sviluppatori di Blizzard non sono solo motivati, sono anche molto capaci e il titolo, nonostante sia ben lungi dall'essere completo, appare in splendida forma. Grande incognita è però la storia, che secondo quanto dichiarato da Wilson, "partirà esattamente vent'anni dopo *Diablo II* e, più nello specifico, dopo l'espansione *World of Destruction*". "Non è mia intenzione anticiparvi nulla", ha continuato, "ma trattandosi dell'ultimo capitolo di una trilogia non lasceremo nodi irrisolti. Risponderemo a tutte le domande dei giocatori: dove sono finiti gli ultimi due grandi cattivi? E i personaggi degli altri due *Diablo*? Cos'è successo dopo la maledizione gettata sul mondo di *Diablo* al termine di *World of Destruction*?". Non c'è dubbio che tutti siano ansiosi di conoscere le risposte a queste domande, anche se purtroppo, perché ciò accada, bisognerà attendere ancora molto, molto tempo. Altro sequel storico è *StarCraft 2* "un seguito dall'impostazione molto classica, molto vicino al suo predecessore", ha dichiarato **Bob Colayco** di Blizzard. "Non vogliamo in alcun modo deludere i fan che attendevano con ansia il ritorno di *StarCraft*". Appare tuttavia ovvio che dopo più di una decade non si possa in alcun modo pensare di riportare

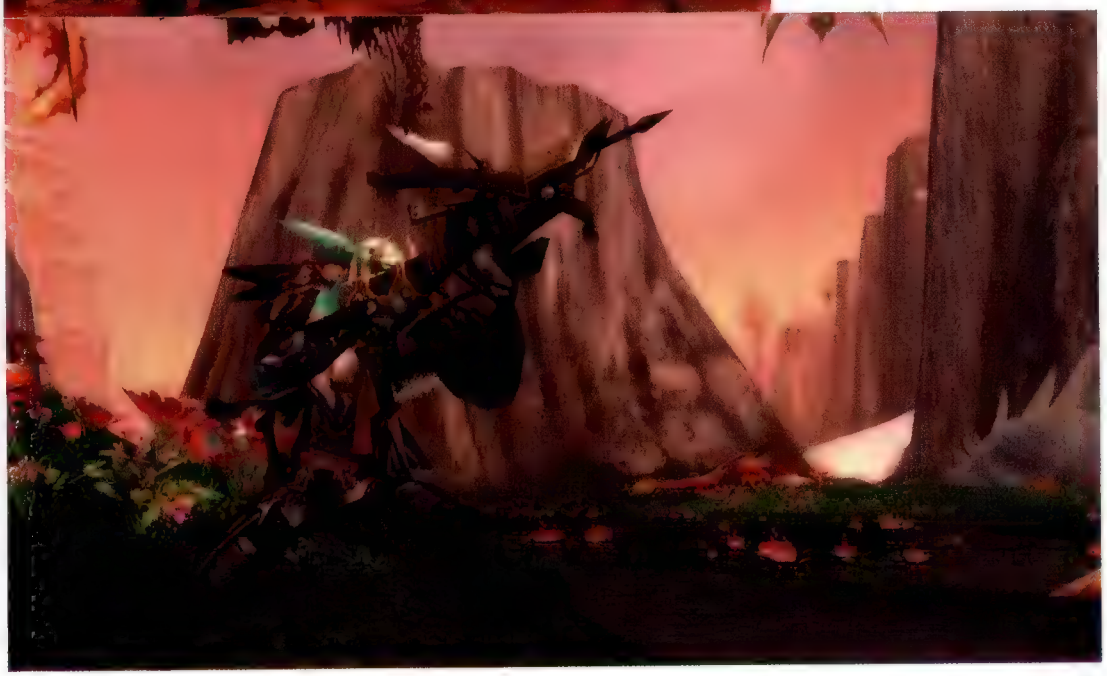
"Trattandosi dell'ultimo capitolo della trilogia di *Diablo* non lasceremo nulla in sospeso. Risponderemo a tutte le domande dei giocatori, senza farli attendere oltre"



lo stesso gioco, per sempreverde che sia, sugli attuali PC, riproponendolo come un nuovo capitolo. "Ci siamo concentrati sulla componente strategica", ha continuato, "migliorando e modificando le varie classi e razze in modo tale da aumentare la profondità del titolo". Lo scorrere del tempo sembra però avere uno strano effetto sui titoli Blizzard, che si presentano quasi in controtendenza col restante mercato videoludico: mentre tutti puntano gli sguardi verso il mondo delle console, la serie di *StarCraft* rimane ancorata al PC. "Noi, comunque, ci troviamo benissimo nel mercato PC," ha detto Colayco, "e, al contrario di altri, non abbiamo problemi di sorta in questo campo. Oltretutto, pur avendo potuto anche creare qualcosa per console, il gioco in questione semplicemente non vi si sarebbe adattato, essendo pensato specificatamente per i personal computer".

Non si staccherà mai dal PC nemmeno il titolo con cui culmina la presentazione: *World of WarCraft*. In particolare sono stati mostrati dettagli di una nuova espansione: *Wrath of the Lich King*, che innalzerà la vetta del livello massimo a 80 e introdurrà principalmente una nuova professione, una nuova area e una nuova classe denominata Death Knight. Si tratta di un personaggio molto interessante, d'impostazione spiccatamente *dark*, che farà la gioia di tutti coloro che amano giocare nel ruolo di tank (la classe adibita ad attirare su di sé gli attacchi dei nemici difendendo al contempo gli alleati), le cui meccaniche non saranno a ogni modo stravolte rispetto alla tradizione. "Al momento il paladino è la classe migliore per adempiere al compito", ci hanno detto gli sviluppatori, "ma potrebbe vedere il suo predominio nettamente ridimensionato dalla nostra intenzione di bilanciare tra loro tutte le classi abili al *tanking*. Vogliamo che ciascuna di esse sia in grado di assumere tale ruolo a qualsiasi livello". Peccato solo che, a parte quanto detto sin qui, le aggiunte sostanziali apportate dall'espansione non sembrino molte; chi si attendeva modifiche di portata maggiore, tuttavia, non dovrebbe rimanere deluso. Durante la nostra breve chiacchierata abbiamo potuto constatare che gli sviluppatori sono ben consci dei problemi del loro gioco e lavorano costantemente per tentare di migliorarlo. Uno tra tutti, il sistema delle professioni. "Al momento i giocatori creano una gran di quantità di oggetti solo per far salire di livello le professioni", ci hanno spiegato. "Noi vogliamo valorizzare maggiormente il materiale creato. Va però detto che regolamentare il mercato è un'operazione estremamente difficile. Le professioni di raccolta (le più remunerative) sono sicuramente meno divertenti di quelle adibite al crafting (le meno remunerative) e questo bilancia le cose".

Il team di Blizzard, nel complesso, non tradisce comunque le pur alte aspettative: sono pochi, in fondo, gli sviluppatori che possano vantarsi di aver presentato in un sol colpo tre dei seguiti più attesi della Storia videoludica.



Blizzard in pillole

Cosa aspettarsi dagli autori di *WarCraft*

Diablo III
Il titolo appare fin da ora performante e innovativo, pur senza perdere gli importanti punti di contatto coi predecessori. Torneranno tutte le atmosfere che abbiamo imparato ad amare nella serie e tutte quelle feature che la rendono unica. Per ulteriori informazioni su gameplay ed elementi collaterali, consultate l'anteprima a pagina 026.

StarCraft II
***StarCraft II* rappresenta il trionfale ritorno della serie dopo quasi dieci anni di silenzio, nonché una mossa coraggiosa da parte dei ragazzi di Blizzard, che dovranno giocar bene tutte le loro carte per riuscire a dare un degno seguito a quello che è uno dei più grandi capolavori della strategia in tempo reale, il cui valore ancora attuale rende inutili semplici operazioni iterative dello stesso concept.**

World of Warcraft: Wrath of the Lich King
L'ultima espansione di *World of Warcraft* appare un po' povera, ma decisamente ben realizzata. Blizzard d'altronde non si è mai lasciata prendere dalla svogliatezza e non ha mai creato espansioni approssimative per suoi giochi. Purtroppo però questa volta, pur essendo di ottima qualità, le aggiunte al titolo appaiono troppo piccole e marginali per rappresentare un vero e proprio miglioramento.

Wor

La tua rivista preferita

abbonati on line e per

www.womanonline.it/abbonamenti

FANTASTICA offerta! da non PERDERE

nan

per soli 1,65€

5 anni arriverà puntualmente a casa tua

IL PIACERE DI ESSERE DONNA

La resa dei conti

Quattro chiacchiere con gli sviluppatori di *Warhammer Online*

Da sinistra a destra, Mark Davis e Rowland Cox, i due sviluppatori di *Warhammer Online: Age Of Reckoning*

Warhammer Online: Age of Reckoning è oramai in dirittura d'arrivo, e in occasione di Lipsia **Game Pro** è riuscita a entrare in contatto con gli sviluppatori del gioco, dopo l'intervista e l'anteprima a esso dedicati sul numero 014. Durante questa edizione della Games Convention abbiamo infatti avuto modo di incontrare **Mark Davis** e **Rowland Cox**, rispettivamente deputy content director e sviluppatore del nuovo MMOG di Mythic Entertainment.

È apparso ovvio fin dall'annuncio che la prima minaccia che il gruppo avrebbe dovuto affrontare col suo titolo era rappresentata proprio dal rivale più grande e terribile che si possa immaginare, ovvero l'onnipresente *World of Warcraft*. Ma se durante lo sviluppo si trattava solo di un'ulteriore preoccupazione, ora questa battaglia tra titani dell'industria degli MMOG appare come una pressante realtà. "Non siamo preoccupati", ha dichiarato Davis, "anzi, pensiamo che questa competizione sussista solo fino a un certo punto. Noi non vogliamo creare un gioco alla *Warcraft*, sarebbe facile, e oltretutto sviluppare qualcosa che milioni di giocatori possano giocare non è la nostra preoccupazione principale. O meglio, ci farebbe davvero molto piacere che così tante persone fruissero del nostro prodotto, ma noi volevamo solo creare qualcosa di bello e di più impegnato di un clone di *Warcraft*, non importa se poi non tutti apprezzano il gioco". "Per fare un paragone", ha continuato Cox, "*Warhammer* vuole essere per *World of Warcraft* come la Pepsi per la Coca Cola, come Kurt Cobain per i Beatles: tutti sanno chi vende di più, ma chi sono i migliori secondo voi?".

WAR è impressionante dal punto di vista tecnico, ma richiederà per forze di cose un hardware molto prestante, rendendolo così fruibile da un minor numero di giocatori

"*Warhammer* vuole essere per *World of Warcraft* come la Pepsi per la Coca Cola, come Kurt Cobain per i Beatles: tutti sanno chi vende di più, ma chi sono i migliori secondo voi?"

Davis ha inoltre confermato la nostra precedente impressione: nonostante molti vedano questi due giochi come dei nemici mortali, questa situazione è una mera invenzione degli osservatori esterni e non c'è una vera e propria lotta di classe tra il grande anziano e il nuovo arrivato. "Come avete potuto vedere", ha continuato, "si tratta di due titoli molto diversi. La campagna di *Warhammer Online* è infatti incentrata quasi esclusivamente sulla cattura dei territori, come fosse un immenso gioco da tavolo online, e si tratta di una meccanica fortemente voluta. Il sistema che abbiamo realizzato, basato su una serie di terre concatenate che arrivano fino al sovrano delle stesse, praticamente il boss di fine livello, ci ha consentito di implementare la parte strategica molto di più che in un qualsiasi altro gioco di ruolo online, realizzando inoltre un ottimo gameplay RvR [Realm versus Realm], molto apprezzato anche dai giocatori della beta pubblica". "Un'altra cosa di cui siamo molto soddisfatti", hanno continuato, "è l'editor dei personaggi. Tra le tante cose, c'è la possibilità di cambiare quasi completamente il pattern dei colori dei propri stendardi e del proprio vestiario in modo tale che i giocatori possano crearsi da sé le proprie divise. Siamo molto fieri di questo e lo riteniamo un grande passo avanti. Con questa piccola aggiunta, e altre simili, sarà infatti possibile aumentare l'immersione dei giocatori, che si immedesimeranno ancora di più nella loro fazione e nella loro gilda". Cosa di primaria importanza, soprattutto se si considera la preminenza delle meccaniche RvR in quanto visto del gioco.

HARDWARE

Incontro teutonico

Atari racconta a **Game Pro** la sua partecipazione alla Games Convention

Durante la GC di Lipsia abbiamo incontrato **Christian Born**, Head of Marketing Mediterranean Region di Atari, per un'interessante serie di domande sulla fiera tedesca, il suo successo e il suo futuro.

Qual è il ruolo di Atari alla Games Convention e quali sono le vostre aspettative?
Per quanto riguarda Atari Italia abbiamo una duplice funzione: prima di tutto la presentazione di una line-up (che riguarda per la maggior parte i lanci previsti per il prossimo anno) molto eterogenea composta da prodotti di qualità e da altri più casual e orientati al mass market.

In secondo luogo, Atari è molto attenta a consolidare il suo ruolo business che trova sede naturale nell'ottima organizzazione della Convention. Infatti ogni aspetto gestionale della fiera risulta curato fin nei minimi dettagli così da permetterci molti incontri con i nostri partner attuali e con i possibili partner futuri. Siamo un publisher che rispetta e apprezza il lavoro di tutti gli sviluppatori, dai quattro ragazzi appena usciti da scuola allo studio con sedi in tutto il mondo.
Direi quindi che, complice una parte consumer ottima, grazie agli investimenti delle compagnie e all'attento spazio dato al lato business, la fiera di Lipsia stia facendo quello che l'E3 non è riuscito a fare, coniugando questi due fondamentali aspetti del nostro settore.

Qual è la posizione di Atari sulla bagarre tra Games Convention e Leipziger Messe riguardo allo spostamento previsto per il prossimo anno da Lipsia a Colonia?
È prematuro prendere una posizione adesso. Come sempre in questi casi, sono molte le variabili da tenere in conto. Inoltre queste sono decisioni che vengono prese in maniera corale: tutti i publisher sono all'interno di organizzazioni (in Italia questo ruolo è dell'AESVI) e sarà l'organizzazione tedesca a valutare bene il da farsi.

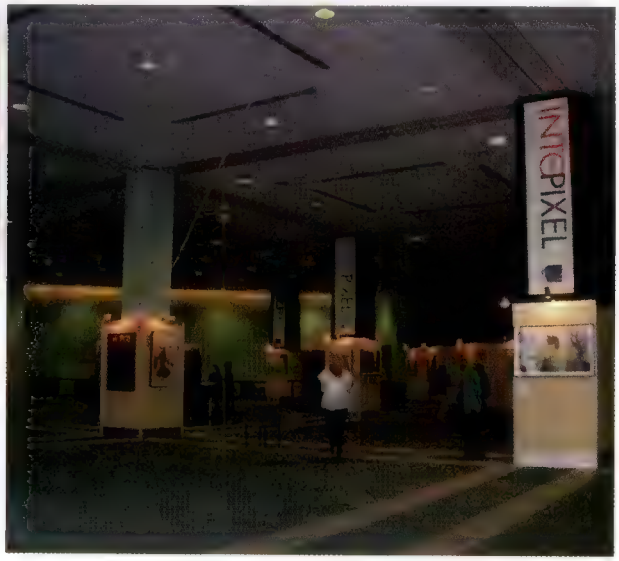
Per quanto riguarda i motivi dello spostamento questi sono indubbi: è vero che le infrastrutture di Colonia sono più adeguate alla trasformazione della Games Convention da fiera hardcore a evento per tutti. Altro motivo è sicuramente la posizione geografica: gli sviluppatori vogliono un mercato diverso, mercato che da Colonia sarebbe meglio raggiungibile anche a livello mediatico. Quindi uno spostamento giustificato non per demeriti di Lipsia bensì per i meriti e il successo della Games Convention.

Quale genere di bilanciamento avverrà tra un E3 sempre più ridimensionato e una GC in continua ascesa? Quale situazione mondiale si verrà a creare?
Credo che la situazione a cui andiamo incontro sia quella di tre fiere maggiori a spartirsi le aree di mercato. Per quanto riguarda quella europea, individuerei nella Germania il Paese perfetto per ricoprire il ruolo di traino grazie alla sua naturale predisposizione all'organizzazione. A parer mio non ci sarà uno spostamento dell'attenzione da Los Angeles all'Europa nonostante l'E3 debba ritrovare una propria personalità dopo il calo di questi ultimi anni. La cosa più importante, comunque, è che non vi siano sovrapposizioni e che si riesca a dividere l'anno equamente fra i tre eventi.

Osservando i titoli presentati alla fiera è possibile individuare le prossime tendenze del mercato europeo e non?
La prima cosa che si nota è che il concetto della morte dell'hardcore gamer non trova riscontro nella realtà. Gli hardcore compongono il pubblico di qualità che critica il gioco e spinge l'industria a migliorarsi, e noi tutti quando pensiamo ai giochi di qualità ci rivolgiamo a loro. Per tutta la fiera, dagli stand ai giochi stessi, si respira la doppia anima tipica di un medium affermato: pubblico di nicchia molto esperto e mass market sono fusi in un'unica entità.

> **"Per tutta la fiera, dagli stand ai giochi stessi, si respira la doppia anima tipica di un medium affermato: pubblico di nicchia molto esperto e mass market"**

Qual è il titolo di punta di Atari alla GC, e quali aspettative ha l'azienda in merito?
Se dovessi scegliere un solo titolo dalla nostra lineup, questo sarebbe Fallout 3. È un gioco per il quale abbiamo delle aspettative molto alte, confortate anche dal fatto che all'ultimo E3 sia stato nominato per il secondo anno consecutivo 'Best of Show'. Tradurremo le nostre aspettative in ingenti investimenti a ogni livello: dalla Collector's Edition a gadget estremamente interessanti e originali. Inoltre, parlando in particolare del territorio italiano, è prevista un'intensa campagna pubblicitaria in televisione (Italia1 e MTV) e su tutte le riviste specializzate e non.



L'Accademia dell'arte videoludica

L'evoluzione del medium secondo il paladino dell'intrattenimento interattivo

Con oltre 25 anni di esperienza nel campo dei videogiochi e con un passato da dirigente per Eidos, **Joseph Olin** è oggi il presidente dell'A.I.A.S., oltre che una voce autorevole dell'industria con cui è piacevole chiacchierare. In occasione dell'E3 lo abbiamo incontrato nello scenario della mostra Into the Pixel per fargli qualche domanda sullo stato dell'industria negli Stati Uniti e sui suoi possibili sviluppi in futuro.

L'introduzione è d'obbligo per i nostri lettori italiani: che cos'è l'A.I.A.S. e che ruolo svolge?
La Academy of Interactive Arts & Sciences è la più grande associazione di produttori di videogiochi in Nord America ed è l'equivalente digitale della Academy of Motion Picture Arts and Sciences [l'associazione che organizza gli Oscar per il cinema]. Il nostro compito è quello di riconoscere i migliori titoli e le persone che li hanno creati attraverso l'assegnazione degli Interactive Achievement Awards. Inoltre organizziamo la conferenza annuale D.I.C.E. e la mostra d'arte Into the Pixel e assegniamo borse di studio universitarie a chiunque sia interessato allo studio di discipline interattive.

Crede che i videogiochi vengano accettati sempre più spesso negli Stati Uniti come un legittimo mezzo di espressione, invece che come un passatempo per pochi?
Credo che in alcuni casi ci sia ancora una interpretazione erronea dei videogiochi, soprattutto da parte di alcuni settori della stampa e di adulti la cui ultima avventura in una sala giochi risale a trent'anni fa. Il fatto che questa industria fatturi ormai più di 15 miliardi di dollari negli Stati Uniti è comunque segno del generale interesse verso questa forma di intrattenimento. I moderni designer e sviluppatori sono adulti che riflettono nel loro lavoro le tendenze della società americana: servizi recenti come MySpace e YouTube, ad esempio, hanno influito sull'inclusione di contenuti creati dagli utenti nei videogiochi.

Crede che questo sia valido anche in Europa, dove alcuni videogiochi sono ancora censurati o perfino banditi?
L'Europa è ancora un po' indietro rispetto agli Stati Uniti, dove la censura è dettata da ragioni commerciali piuttosto che governative ed è perciò meno pesante che nel resto del mondo. *GTA IV*, ad esempio, è stato pubblicizzato come un prodotto per adulti attraverso canali dedicati a un pubblico maggiorenne e, proprio in vista di un pubblico sempre più differenziato, ci si è battuti per ottenere un maggiore supporto dai governi locali degli Stati Uniti. Questa dimensione manca all'Europa, ma penso che le cose cambieranno presto. Le nuove generazioni trascorrono l'intera esistenza davanti a uno schermo per lavoro o per divertimento e non saranno certo disposte a cambiare stile di vita quando cresceranno.

Concorda con il generale senso di insoddisfazione rispetto a quest'ultima edizione dell'E3 o al contrario vede nella fiera un incubatore di promesse per il futuro?
Il 2008 è un grande anno per i videogiochi: quelli che vedo intorno a me qui alla fiera sono titoli intelligenti, diversificati e perfino migliori di quelli dello scorso anno. La sfida è piuttosto quella di presentarli in modo da attirare il grande pubblico. Le vecchie edizioni dell'E3 erano un'esplosione di luci e suoni a cui si è cercato di mettere un freno, ma probabilmente ci si è spinti troppo in là e il risultato non è piaciuto a nessuno. Credo che in futuro si possa riuscire a conciliare l'idea della vecchia E3 con la necessità di conservare alcuni spazi privati per interviste e incontri come questo.

> **"I moderni designer e sviluppatori riflettono nel loro lavoro le tendenze della società americana: MySpace e YouTube hanno influito sull'inclusione di contenuti creati dagli utenti nei videogiochi"**

Quale crede che sia il titolo rivelazione di questa E3?
Gears of War 2 e *Resistance 2* sono impressionanti, il team di Bethesda ha fatto un ottimo lavoro con *Fallout 3* e *Spore* potrebbe rivitalizzare il mercato dei giochi per PC negli Stati Uniti. La sorpresa maggiore per me è stato *Dead Space*: mi aspettavo l'ennesimo titolo di fantascienza e invece il trailer mi ha fatto sentire come se fossi sulle montagne russe. *Wii Music* è interessante, ma devo ammettere che preferirei mille volte giocare a *Rock Band 2*.

Quale crede che sia il futuro dell'E3, ora che altre fiere come la Games Convention di Lipsia stanno diventando sempre più importanti?
La Games Convention è un evento incredibile, che riesce ad attirare qualcosa come 200.000 spettatori da tutta l'Europa in una piccola cittadina tedesca. Sarebbe bello avere anche negli Stati Uniti un evento aperto al pubblico come quello di Lipsia, ma le distanze sono enormi e l'organizzazione non è facile. L'E for All, che si terrà anche quest'anno a ottobre, ha del potenziale. Vedremo cosa succederà...

Olin è rimasto particolarmente colpito da *Dead Space* di EA, nuova IP dal taglio cinematografico che secondo le sue parole ha il potenziale per offrire emozioni forti

Spider Riders

South Park

L'Uomo Tigre

Wall-E

Naruto

Il meglio dell' animazione finalmente in un unico magazine!

CARTONI

IN EDICOLA!

The Sims 3 ha il difficile compito di continuare una serie che ha avuto un impatto epocale quanto per il videogioco quanto per il pubblico di massa

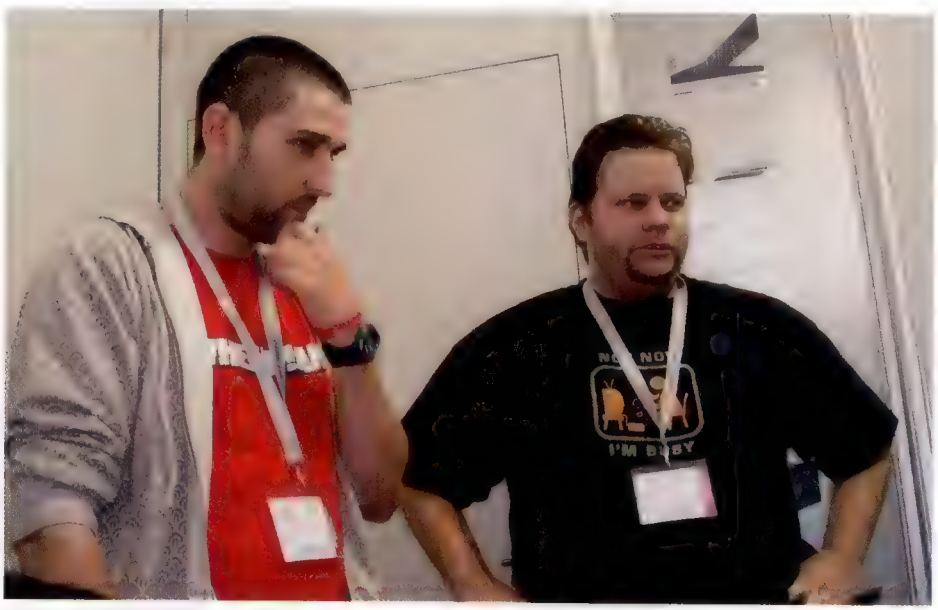
Made in Germany

a cura di **Alessandro Mucchi, Eliana Bentivegna e Fabio Davide**

Special Edition: Games Convention 2008

Terminata la Games Convention di Lipsia arriva il momento di tirare le somme ed analizzarne il successo con i dati numerici forniti dall'organizzazione stessa. L'edizione di quest'anno è stata la più riuscita con i suoi 203.000 visitatori circa, dei quali quasi 40.000 accorsi durante il primo giorno. Successo anche per quanto riguarda gli espositori, che hanno raggiunto la cifra di 547 (con oltre 14.000 rappresentanti) disposti su 115.000 metri quadrati. Nonostante davanti a ogni dato sia presente il segno positivo a indicarne la crescita, non siamo ancora in grado di prevedere quello che succederà la prossima estate in Germania. Tra la Leipziger Messe presieduta da **Wolfgang Marzin**, e che ha finora ospitato la Games Convention, e la Koelnmesse di Colonia diretta da **Oliver P. Kuhrt**, infatti, sembra guerra dichiarata. Se da un lato Marzin afferma con risolutezza che "la Games Convention tornerà a Lipsia anche nel 2009" e, con dati alla mano, che la maggior parte di espositori e visitatori non apprezzerebbe un cambiamento di sede della famosa fiera videoludica, dall'altro Kuhrt mette da parte il fair play e si sbilancia nelle comunicazioni ufficiali, giungendo persino a dichiarare che "qualsiasi cosa nel 2009 in Germania si svolgerà al di fuori di Colonia non ha alcun diritto di rappresentare questo settore". Certamente un colpo basso per Marzin, che ha curato la Games Convention per sette anni, facendola crescere da piccolo evento locale a una delle principali fiere internazionali del settore videoludico. Con queste premesse, la paura che si profili uno scontro suicida come quello britannico avvenuto tra ECTS ed EGN non può che insinuarsi tra gli addetti ai lavori.

La polacca CD Projekt ha presentato alla Games Convention l'Enhanced Edition di *The Witcher*, dimostrando così di tener conto delle richieste dei molti fan (circa 800.000 le copie vendute) del cacciatore di mostri Geralt. Le novità presenti sono le più varie e vanno dalle migliorie grafiche (200 nuove animazioni dei personaggi e la randomizzazione delle texture dei PnG, così da migliorarne la varietà) a quelle di layout, con un inventario più comodo e la funzione di auto-loot. Qualche sistemazione anche dal punto di vista della localizzazione, riguardo alla quale sono state rivedute circa 5000 righe di dialoghi in inglese ed è stato incluso il doppiaggio in lingua tedesca, oltre a inserire la possibilità di selezionare lingua e sottotitoli direttamente dal menu di gioco. In ultimo, i tempi di caricamento sono stati ridotti dell'80 per cento circa e sono state aggiunte due nuove avventure in grado di spiegare i retroscena del protagonista. Il prezzo di tutto questo? Zero, per chi dispone dell'edizione normale di *The Witcher*: gli acquirenti della precedente versione potranno infatti scaricare i miglioramenti sotto forma di patch gratuita. Per tutti gli altri il gioco sarà disponibile a prezzo pieno e andrà a sostituire sugli scaffali la prima edizione.



Da sinistra a destra: Mark Thompson di Midway e Ian Stevens di Tigon Studios, la casa di produzione fondata da Vin Diesel

Nell'area business di Sony Computer Entertainment è stato possibile provare *Wipeout HD*, ultimo capitolo della famosa serie di corse futuristiche. Oltre al gameplay divertente e alla realizzazione tecnica di tutto rispetto (60 frame al secondo a 1080p), la caratteristica più interessante di questo titolo è la sua uscita in esclusiva su PSN. Ciò garantirà l'abbattimento dei costi di distribuzione e, data la qualità del gioco, sembra spingere verso una maggiore diffusione del digital delivery nei prossimi anni.

The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay è sempre stato uno dei nostri titoli preferiti, e uno dei migliori giochi su licenza mai realizzati. Tra i tanti incontri della Lipsia Games Convention figurava anche Ian Stevens, lead designer del remake in HD del gioco, Assault on Dark Athena. Egli ci ha assicurato che, nonostante il titolo non sia finito spesso sotto le luci della ribalta, è tuttora in fase di sviluppo ed è previsto per il 2009.

Il porting di un titolo porta sempre con sé l'aggiunta di contenuti speciali: è il caso dell'acclamato *BioShock*, che nella sua versione PS3 conterrà delle interessanti aggiunte. Per non far risentire gli utenti Xbox 360, 2K Games ha deciso di non modificare la storia o inserire contenuti in grado di svelare retroscena sulla trama, bensì di implementare alcune (non è ancora dato sapere quante) 'challenge room' nelle quali chiamare il giocatore alle più diverse sfide. Quella mostrata conteneva una serie di enigmi basati sulle meccaniche di gioco che richiedevano al giocatore di ingegnarsi per liberare una bambina intrappolata su una ruota panoramica. Oltre alle challenge room sono stati confermati il supporto dei trofei, un nuovo livello di difficoltà e il ridoppiaggio di alcune parti.

Risollevare le sorti di un nome in declino non è facile, ma è quello che cercherà di fare *Need For Speed Undercover*, dodicesimo capitolo della nota serie

Thomas Strasburg, Manager di Tomarni

Scarlet è la protagonista protagonista di *Venetica*, nuovo GdR dai creatori di *Jack Keane* che promette di fornire ai suoi giocatori una dose enorme di libertà

automobilistica provato alla Games Convention. È stato un altro gioco Electronic Arts a tracciare la via da seguire. L'ombra di *Burnout Paradise* si allunga infatti su più aspetti della realizzazione di *NFSU*. Nonostante questo, sono ancora una volta i punti forti della serie quelli su cui si è concentrata l'attenzione degli sviluppatori: la possibilità di modificare i propri veicoli (ovviamente tutti dotati di licenza ufficiale), gli inseguimenti della polizia e le gare in derapata, il tutto posto in una città completamente esplorabile che pare richieda addirittura un'ora per essere attraversata interamente.

Continua a farsi attendere *The Sims 3*, il nuovo esponente del franchise di Electronic Arts che ha raggiunto quasi 70 milioni di pezzi venduti nel mondo. I nuovi 'anonimi' personaggi creati da Will Wright torneranno a impegnare le nostre giornate a partire dal 20 febbraio 2009, quando potremo finalmente assaporare cosa si prova a uscire fuori dal nostro quartiere e ad avere a disposizione un'intera città da vivere. Tra le novità rispetto al titolo precedente, *The Sims 3* offrirà una customizzazione sempre più accentuata e una caratterizzazione psicologica maggiore, che pone costantemente ogni Sim di fronte a bivi per realizzare i propri desideri. È inoltre presente una mappa interattiva che permette di visionare tutta la città in fase di precostruzione e di personalizzarla come meglio si crede, indicando anche i propri punti di interesse.

Una nuova alleanza è stata annunciata alla GC di quest'anno: quella tra Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) e Sony Online Entertainment LLC (SOE). Le due realtà, infatti, collaboreranno insieme per la pubblicazione di tre nuovi MMOG su PS3, distribuiti dalla prima e sviluppati dalla seconda: si tratta di *DC Universe Online* [vedi pagina 042], dell'action shooter *The Agency* e del GdR *Free Realms*, i primi due dei quali saranno disponibili anche su PC. "Questa è una grande opportunità per SCEE e SOE di portare le eccezionali esperienze online finora provate su PC anche nell'universo della PS3, cosa che soddisferà senza dubbio i fan della nostra console", ha dichiarato un entusiasta **David Reeves**, presidente di SCEE.

Tra i numerosi record raggiunti dalla GC 2008 figura anche quello di maggior numero di partecipanti alla Games Convention Developers' Conference, pari a 1250 (l'edizione del 2007 ne aveva contati solo 940). Alla conferenza hanno partecipato sviluppatori provenienti da tutto il mondo, dal Nord America alla Gran Bretagna alla Germania, registrando anche una notevole presenza di esponenti dell'Europa dell'Est. "La GCDC ha ormai consolidato il suo status di principale conferenza internazionale nel settore. Voglio ringraziare tutti gli speaker che con i loro interventi hanno contribuito all'elevatissima qualità del programma", è stato il commento di **Frank Sliwka**, conference director della GCDC.

Oltre al secondo capitolo dell'avventura horror *Black Mirror*, DTP Entertainment AG ha presentato alla Games Convention 2008 anche *Venetica*, GdR ambientato in una Venezia in versione fantasy e con protagonista addirittura la figlia della Morte. Il videogioco, sviluppato dallo stesso team di *Jack Keane*, mette in scena le avventure che la bella Scarlett deve affrontare per sconfiggere un crudele negromante che mira a seminare ovunque morte e distruzione. La ragazza si muoverà in una pittoresca Venezia in cui avrà la possibilità di interagire con i personaggi, apprendere nuove abilità ed entrare persino in ogni edificio che incontrerà lungo il cammino. L'uscita del titolo, ancora nelle prime fasi dello sviluppo, è prevista nel 2009 su PC e Xbox 360.

Una delle cose più odiate dai giocatori di professione è rimanere a corto di energie quando, nel bel mezzo di un deathmatch, la sfida inizia a farsi interessante. Tomarni GmbH, una compagnia tedesca produttrice anche di macchine da gioco e PC, ha quindi pensato di risolvere problema creando quello che può essere definito come il primo 'integratore energetico' del videogiocatore: FpsBrain. Si tratta di un multivitaminico in pasticche volto ad aiutare chi deve compiere grandi sforzi di concentrazione. L'unico dubbio, fugato immediatamente da Thomas Straßburg (Manager di Tomarni), è quello sui possibili effetti collaterali che, a quanto sembra, non sono stati riscontrati in fase di testing.

HOTCAKES

Le classifiche di GamePro

Classifica vendite console - Giappone

16 giugno – 24 agosto 2008

Fonte: Media Create

	Vendite mensili (2 mesi)	Vendite '08	Vendite totali
PSP	604.824	2.622.573	10.224.173
Nintendo DS	489.475	2.073.607	23.246.211
Wii	425.461	2.035.354	6.651.514
PS3	115.412	639.404	2.281.080
PS2	91.154	254.274	21.181.311
Xbox 360	66.621	131.507	638.848

Classifica vendite console - USA

Aprile – Luglio 2008

Fonte: NPD

	Aprile '08	Maggio '08	Vendite totali
Nintendo D	783.000	608.000	21.690.300
Wii	666.700	555.000	11.436.600
PlayStation 3	405.500	225.000	5.106.700
PSP	337.400	222.000	12.177.700
Xbox 360	219.800	205.000	10.668.700

ARTE

GPS d'autore

Il mondo delle belle arti si volta a guardare il videogioco e le sue potenzialità

Moripad è una scultura realizzata da Fourneau per celebrare l'estetica del coin 'op. Pur se non interattiva, la sua intenzione è, a detta dell'autore, la stimolazione del desiderio di giocare

Se il videogioco sia arte o meno non è solitamente al centro dei problemi del suo pubblico medio, ma il modo in cui artisti come **Antonin Fourneau** manipolano la tecnologia videoludica non dovrebbe interessare soltanto gli accademici o i più assidui frequentatori delle discussioni 'impegnate' da forum. Quali che ne siano le mire finali, l'ultimo progetto di Fourneau, un gioco musicale completo di editor chiamato Oterp e sviluppato su PSP, mette a nudo il potenziale inesplorato dei dispositivi ludici e dimostra quante opportunità per sperimentare con molteplici forme espressive essi offrano grazie alla loro convergenza tecnologica. Oterp combina in sé le funzioni di centro multimediale, di console e di GPS integrate nella PSP per creare musica dal movimento.

"La mia attuale versione di Oterp opera su scala ridotta: una singola città, utile per le dimostrazioni ai festival", spiega Forneau, diplomato all'Atelier de Recherches Interactives di Parigi, insegnante di elettronica e programmazione, designer grafico e organizzatore del festival multimediale francese Eniarof. "I suoni vengono riprodotti in base alle coordinate inviate dal GPS. Ci si sposta in una distesa di bottoni giganti da attivare uno dopo l'altro in diverse combinazioni. Ho trafficato con movimento e accelerazione, ma devo ancora trovare il giusto equilibrio".

Passando da un riquadro di riferimento a un altro, Oterp estrapola i loop musicali collegati alla nuova posizione, aggiungendo nuovi suoni man mano che ci si fa strada nella città. Fourneau ambisce a espandere Oterp verso qualcosa di più ampio respiro che sia, idealmente, accessibile dal grande pubblico: "Per il momento sono al dieci per cento del progetto. Ho idea di trasformare Oterp in un videogioco ispirato a *Jet Set Radio* o altri prodotti, come *SoundVoyager*".

"Per la generazione precedente il medium di riferimento era il cinema", continua. "Oggi è diventato per molti il videogioco, che ha aperto a nuove prospettive tanto nell'arte tradizionale che in quella digitale. Artisti come Aram Bartholl insistono sul trasferimento delle regole videoludiche nel nostro mondo, mentre altri ibridano i principî del videogioco con altre tecnologie".

I progetti stessi di Fourneau spesso richiamano la nostra nostalgia per i classici, prendono tali esperienze e le rilasciano nel contesto di altre tecnologie o entro cornici inusuali: è il caso del Patch & KO, lavoro in collaborazione segnalato su **Game Pro** 011.

Sebbene solo le più funzionali tra le opere di Fourneau possano essere recepite come qualcosa di più di una divertente curiosità, esse spingono la poliedricità del medium verso direzioni interessanti su cui sarebbe bene tener viva l'attenzione.

Continua

I publisher vogliono tradirla per Colonia, ma l'edizione 2008 è stata eccellente

Heavy Rain **è il futuro delle avventure, David Cage un genio**

A conti fatti, vale più di EA. E tutto grazie a *World of Warcraft*

Quit

Un altro nuovo modello e ancora con l'UMD

Undercover **sembra dovere troppo al rivale in casa** *Burnout Paradise*

Il publisher tedesco, a Lipsia, non mostra *Gray Matter* **di Jane Jensen**

consigli per la lettura a cura di **Matteo Bittanti**

Prezzo: $ 19.95
Lingua: Inglese
Pagine: 231

THIS GAMING LIFE: TRAVELS IN THREE CITIES

Jim Rossignol, University of Michigan Press, 2008

Reportage di viaggi reali e immaginari, This Gaming Life raccoglie le penetranti riflessioni di Jim Rossignol, uno dei migliori *raconteur* videoludici sulle scene (collabora con Wired e cura l'eccellente blog Rock, Paper, Shotgun). Applicando lo stile sbarazzino di Lester Bangs e Chuck Klosterman, Rossignol racconta differenti manifestazioni dell'intrattenimento interattivo in tre contesti urbani (Londra, Seul e Reykjavik), miscelando storie micro e macro. I temi, trattati in modo stimolante e intelligente, spaziano dall'angoscia del procrastinare alla peculiare gratificazione offerta da questa mirabile forma di intrattenimento. Lo stile di Rossignol oscilla tra il pop-filosofico e l'accademico soft, il giornalistico e il colloquiale, creando un mix originale che non annoia mai, ma che talvolta appare privo di baricentro. L'eterogeneità dei temi trattati (dalle dinamiche di interazione in *EVE Online* al perdurante successo del sempreverde *StarCraft*) potrebbe scontentare i lettori che sono alla ricerca di una chiave d'accesso a un fenomeno, o meglio, a un rizoma di fenomeni, particolarmente complessi. Questa, beninteso, non è una critica. Invece di fornire risposte apodittiche o ricette semplicistiche, Rossignol solleva una serie di domande pressanti. This Gaming Life si chiude in crescendo, con il bellissimo capitolo 'The Window', in cui le specifiche caratteristiche del medium vengono esaminate da molteplici angolazioni. Per certi versi, questa affascinante confessione rappresenta il seguito spirituale di Trigger Happy (1999), opera prima (e unica, in ambito videoludico) del connazionale Steven Poole. Caldamente consigliato.

Prezzo: $ 19.95
Lingua: Inglese
Pagine: 320

GAME BOYS: PROFESSIONAL VIDEOGAMING'S RISE FROM THE BASEMENT TO THE BIG TIME

Michael Kane, Viking Books, 2008

L'attenzione accademica e giornalistica per il pro-gaming, la prassi videoludica di tipo agonistico, è in forte ascesa. Dopo Pagati per giocare. Come far carriera nel mondo dei videogiochi di David S.J. Hodgson, Bryan Stratton e Alice Rush, arriva ora da Viking Books l'intrigante storia di due clan di *Counter-Strike* firmata da Michael Kane. L'autore, giornalista sportivo statunitense, parte dalla premessa/promessa che i videogame potrebbero diventare lo sport televisivo del futuro, se non altro perché gli investimenti promozionali da parte di corporation come nVidia e Intel crescono di anno in anno. Lo conferma il successo di Team 3D, uno dei due clan descritti da Kane. Amministrato da un manager particolarmente oculato, Craig Levine, questo agguerrito gruppo di pro-gamer è diventato nel giro di pochi anni una vera e propria macchina da soldi, un modello che ha ispirato decine di altri team. CompLexity, capitanato dal più modesto, ma non meno talentuoso Jason Lake, si colloca invece agli antipodi. L'ethos anti-corporate di Lake cozza frontalmente con la filosofia spregiudicata di Levine. Game Boys descrive l'intensa rivalità che si è venuta a creare tra i due clan, catturando tutto il pathos delle le competizioni ufficiali (e non). La prosa di Kane è accessibile, ma tutt'altro che elegante e la frequenza di espressioni idiomatiche americane lo rende difficile da comprendere ad un pubblico europeo. Inoltre, l'enfasi su Counter-Strike finisce per mettere in ombra altri fenomeni ludo-competitivi di massa, da *Halo* a *Dance Dance Revolution*. Verdetto finale: migliorabile.

INCOMING

Nuovi giochi e update su titoli da tenere d'occhio

Splatterhouse

FORMATO: 360, PS3 **PUBLISHER:** BANDAI NAMCO

Bamco annuncia il sanguinolento ritorno dell'epigono di Jason, con una buona notizia a condire: del progetto si occupa Bottlerocket, sviluppatore di *Mark of Kri*

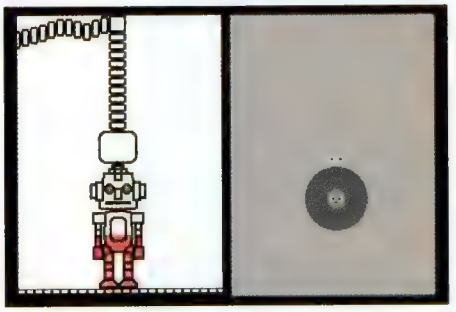
Rambo

FORMATO: COIN 'OP **PUBLISHER:** SEGA

Nessuna scheda arcade attuale può riprodurre effetti particellari all'altezza della quantità di sangue nell'ultimo sequel di Stallone, ma pochi altri film si adattano meglio a un gioco in score attack

Rhythm Heaven

FORMATO: DS **PUBLISHER:** NINTENDO



L'occidente ha perso il primo capitolo di questa piccola gemma musicale, ma dovrebbe godere del suo seguito su DS, sempre sviluppato dai creatori di *WarioWare*

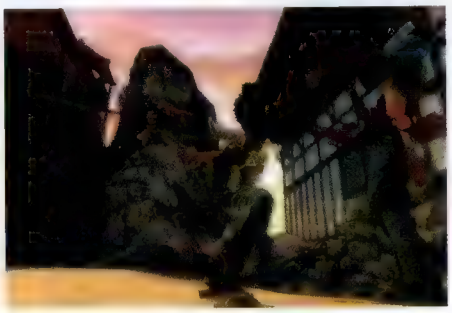
Fat Princess

FORMATO: PS3 **PUBLISHER:** SONY

Chi ha detto che tutte le principesse debbano essere magre? La colpa, nel caso di questo hack 'n slash multiplayer, è del nemico che ha rapito l'erede al trono e l'ha rimpinzata di cibo

Afro Samurai

FORMATO: 360, PS3 **PUBLISHER:** NAMCO BANDAI



Non ci si può impedire d'interessarsi a un gioco con uno stile grafico d'eccezione, basato su uno show coprodotto e doppiato da Samuel L Jackson e che mescola cultura giapponese e hip-hop

Crysis Warhead

FORMATO: PC **PUBLISHER:** EA

Siamo un po' confusi: poche settimane fa Crytek aveva sostenuto che non avrebbe più realizzato esclusive PC e ora ne annuncia un'altra, sviluppata dalla nuova sussidiaria Crytek Budapest

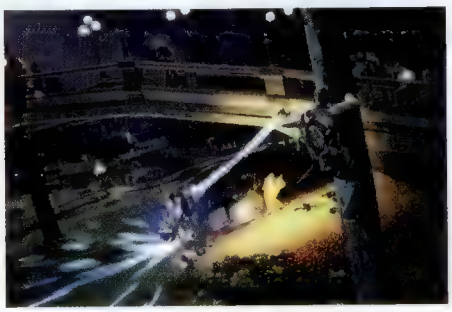
Castlevania: Order of Ecclesia

FORMATO: DS **PUBLISHER:** KONAMI

Mentre Konami cerca la strada giusta per proporre una transizione della serie al 3D non smette di produrre episodi bidimensionali su DS. La novità più grande, stavolta, sarà l'estinzione dei Belmont

Infamous

FORMATO: PS3 **PUBLISHER:** SCE

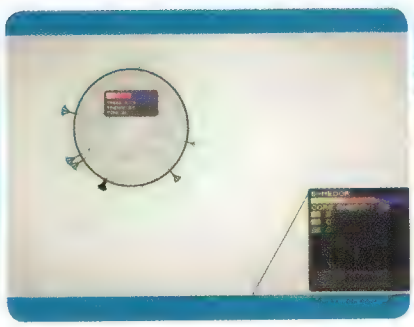


Uomo qualunque che si ritrova improvvisamente dotato di superpoteri, Dylan non può usare pistole perché farebbe esplodere la polvere da sparo. Fortunatamente ha un'intera città alla sua mercè

Ghostbusters

FORMATO: 360, PC, PS3 **PUBLISHER:** VIVENDI

Ci auguriamo, dopo le apparenti vicissitudini vissute in fatto di publisher, di poter godere presto del ritorno dello Slimer e di tutte le scene da antologia contenute nel film



☐ NET GAME DEL MESE

La scusa ufficiale dietro questo piccolo RTS apparentemente astratto è che il giocatore stia cercando di assumere il controllo di una cintura d'asteroidi dotata di macchine minatrici autoreplicanti, ma potreste anche non saperlo mai.

Le vostre navicelle paiono delicati insetti che si librano fuori da alberi frattali. Ciononostante, il gioco è tutt'altro che pacifista: lo scopo è obliterare qualunque opposizione rovesciandole contro centinaia delle vostre unità. Ogni pianeta, una volta colonizzato, produce nuove navi a un ritmo e con caratteristiche diversi, ma la microgestione diventa pura teoria quando ci si ritrova a trasferire popolazioni di centinaia di anime tra gli asteroidi tramite l'elegante sistema di controllo via mouse, nel tentativo di difendersi dalle incursioni nemiche e sviluppare una forza d'attacco.

La raffinatezza del design visivo, generato proceduralmente, si riscontra negli asteroidi perforati da intricati intarsi di tunnel e nelle navette che sciamano ordinatamente per la mappa, ma siate avvertiti: sotto questa scorza stylish si nasconde un avversario spietato.

Una GUIDA CHIARA DIVERTENTE e UTILE a tutte le MERAVIGLIE di INTERNET

Sprea ITALY

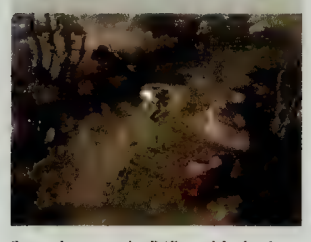
Chiedila subito al tuo edicolante!

Hype

Le uniche anteprime che ne sono libere

I più attesi da Game Pro

Diablo III

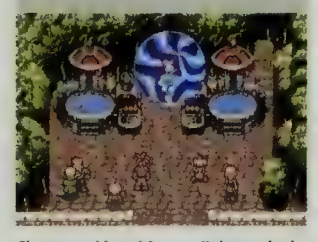


Il grande annuncio di Blizzard ha lasciato tutti senza parole dallo stupore. Anche se in apparenza può sembrare molto simile all'originale, scavando più a fondo troviamo un gioco fatto di novità sostanziali
PC, BLIZZARD

LittleBigPlanet

Un po' platform, un po' tool, un po' non si sa (e neanche i suoi creatori lo sanno!). Più che di sapere se risolleverà le sorti della PS3 o meno, non vediamo l'ora di cominciare a creare livelli anche noi
PS3, SONY

Chrono Trigger DS



Ci sono casi in cui Square Enix ascolta le richieste dei fan a ragion veduta. Questo porting ci consentirà finalmente di portare Crono, Lucca, Marle e le cut scene animate anche in autobus
DS, SQUARE ENIX

Luddismo videoludico

Quando giunge l'ora di abbandonare i retaggi del passato

Non tutti hanno gradito il cambio di rotta di *Resident Evil*, ma allo stesso tempo tanti credono che *Resident Evil 5* sia troppo simile al *4*. Ma se il sistema di gioco diverte, c'è davvero motivo di mandarlo in pensione così prematuramente?

Resident Evil 4 venne criticato per aver modificato radicalmente la serie, e ironicamente il quinto capitolo viene criticato per il motivo opposto, ovvero per non averla modificata troppo. Tralasciando la superficialità di queste critiche, occorre individuare le idee sbagliate che stanno alla loro base.

Chi criticava *Resident Evil 4* dava per scontato che una serie dovesse sempre rimanere uguale a se stessa, e che modificarla significasse snaturarla. Non si considerava neanche per un attimo, invece, che lo scopo finale di una serie non è compiacere fino all'ultimo i suoi fan più conservatori, ma adeguarsi alle nuove tecnologie e riuscire a essere divertente anche in un contesto più moderno. Questo può accadere apportando piccoli cambiamenti, ma nel caso di *Resident Evil*, serie nata già limitata da un hardware uscito dieci anni prima, per continuare a coinvolgere era necessario rivoluzionare tutto.

Accanirsi nel voler mantenere una serie sempre uguale a se stessa è giusto fino a un certo punto, perché ci possono essere dei casi in cui quella che ritenevamo una scelta stilistica peculiare altro non è che il frutto di una limitazione tecnica che non ha motivo di essere mantenuto. Nel caso di *Resident Evil*, certo i controlli complicati e la lentezza dei personaggi davano una sensazione di precarietà molto maggiore rispetto a quella di *Resident Evil 4*, ma chi si è soffermato a dire che quest'ultimo non era più valido perché aveva perso la sua matrice horror avrebbe fatto meglio a giocarlo più a fondo e comprendere che la sua vena inquietante è ancora presente (delle creature intelligenti sono più paurose di zombi stupidi e flemmatici), seppur certamente in un modo diverso che trae forza proprio dal nuovo tipo di gameplay.

Capcom dunque ha avuto un ottimo tempismo, modificando *Resident Evil* proprio un attimo prima che la sua obsolescenza strutturale diventasse la barzelletta del videogioco, e certamente sta ora compiendo la scelta giusta nell'estendere la durata vitale di questo nuovo corso del franchise. D'altro canto, è sbagliato anche pensare che una serie debba necessariamente apportare dei cambiamenti fini a se stessi, perché fino a che un impianto funziona, è in grado di introdurre nuove idee e non è obsoleto per la piattaforma sulla quale gira si può, anzi, si deve mantenerlo. Dopotutto, non sarebbe meglio goderci un'esperienza così coinvolgente per almeno un altro paio di capitoli?

Guglielmo De Gregori

026 **Diablo III**
PC

028 **Resident Evil 5**
360, PS3

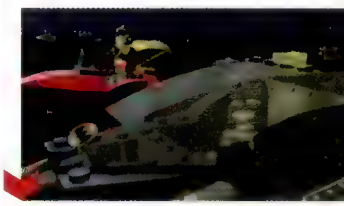
030 **Project Origin**
360, PC, PS3

031 **Dissidia: Final Fantasy**
PSP

031 **Space Invaders Get Even**
Wii

032 **Fallen Empire: Legions**
PC

033 **Samba De Amigo**
Wii



033 **Lego Batman**
360, PC, PS2, PS3, Wii

034 **Silent Hill: Homecoming**
360, PS3

035 **Gauntlet**
DS

035 **Dragon Quest IV**
DS

036 **Brothers in Arms: Hell's Highway**
360, PC, PS3

038 **Call of Duty: World at War**
360, PC, PS3, Wii

039 **Quantum of Solace: The Videogame**
360, PS3

040 **Jumpgate Evolution**
PC

FORMATO: **PC**
PUBLISHER: **ACTIVISION BLIZZARD**
SVILUPPO: **BLIZZARD ENTERTAINMENT**
ORIGINE: **USA**
USCITA: **TBA**

Diablo III

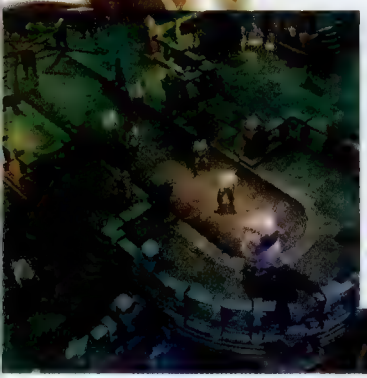
Ritorna il signore dei dungeon. E non ci sono parole

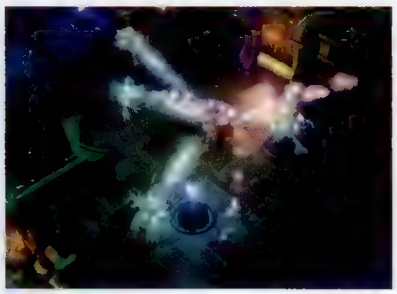
Quando chiediamo se *Diablo III* sia stato sviluppato all'ombra di *WOW*, Wilson risponde: "Lo sviluppo di *Diablo III* è iniziato prima che uscisse *WOW*, dunque la maggior parte dei lavori è stata svolta all'ombra di *Diablo II*, piuttosto che di *WOW*"

Diablo III sarà anche il sequel voluto da tutti i fan, ma dopo il lungo tam tam di rumour e indizi che presagivano il suo annuncio, arrivato il momento si prova una strana sensazione di distensione. Grazie a *World of Warcraft*, Blizzard ha il più alto dei profili pubblici e una vasta base di utenti effettivi che brama i suoi prodotti, facile da guidare e corteggiare. Poche compagnie sono così ben messe da poter tirare fuori dal cappello a cilindro un franchise nuovo e rivoluzionario. Invece, forse inevitabilmente, Blizzard è tornata a un universo ormai familiare, in un modo che almeno apparentemente si discosta poco dalla formula dei predecessori. Gli sviluppatori accolgono questa osservazione con stupore.

"Dal lato GdR, penso ci siamo discostati dalle meccaniche originali in molti aspetti", dice **Leonard Boyarsky**, capo progettista del mondo. "*Diablo II*, a mio avviso, aveva spazio per crescere in termini di storia e componente ruolistica. Rispetto ai GdR d'azione usciti più di recente, ritengo che stiamo facendo decisamente qualcosa di più che cambiare la posizione della telecamera.

> "Alcuni dei più grandi successi dell'anno scorso sono stati *Guitar Hero* e *Rock Band*, non certo giochi di alto profilo tecnico. Il gameplay è quello che per noi ha sempre contato"





"Battlenet è un prodotto tecnologico formidabile", dice Wilson del servizio online di Blizzard. "Quando i giocatori lo vedranno saranno davvero entusiasti"

Avremmo potuto anche dar vita a uno stile di gioco completamente diverso, ma non sarebbe più stato *Diablo III*".

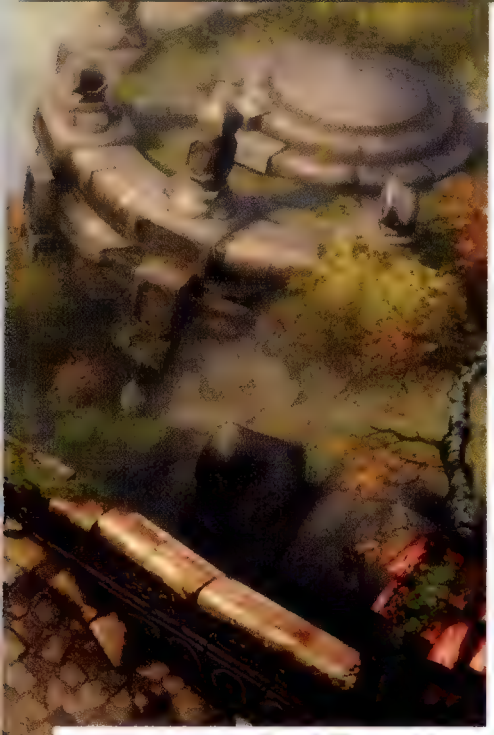
"Non mi risulta che ci sia una tonnellata di cloni ben riusciti di *Diablo*", aggiunge il capo designer **Jay Wilson**. "È un genere piuttosto ristretto il cui gameplay non si è evoluto molto. È il gioco che avremmo voluto giocare e, crediamo, il gioco che i nostri fan vorrebbero giocare. Detto questo, alcune nuove caratteristiche da noi non ancora annunciate lo distaccano dai giochi precedenti, ma fondamentalmente si tratta di un vero e proprio sequel".

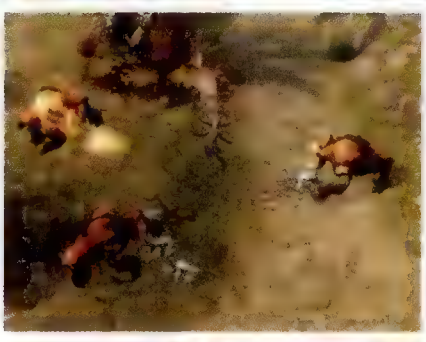
Un aspetto vitale del gioco, che eredita il DNA dei suoi antenati, è l'angolazione della telecamera. Pur essendo adesso interamente 3D, è la diretta evoluzione della vecchia visuale isometrica, e proprio questa fedeltà allo spirito della serie ha portato molti a credere che il gioco non si sia sforzato di aggiornarsi.

"La telecamera non è tecnologia", ribatte Wilson, evidentemente frustrato. "Le persone associano l'angolo di ripresa con la visuale isometrica e protestano perché il comparto tecnico non è stato aggiornato. Be', invece lo abbiamo fatto. La telecamera non ha nulla a che spartire con la tecnologia, è una questione di gameplay. Un sistema di gioco isometrico è assai diverso da quello degli FPS o degli shooter 'a spalla' tipo *Gears of War*, i due filoni verso cui l'intera industria si sta spostando in massa. Anche così, alcuni dei più grandi successi dello scorso anno sono stati *Guitar Hero* e *Rock Band*, non certo giochi di alto profilo tecnico. Il gameplay è quello che conta, quello che per noi ha sempre contato".

Wilson ci tiene a sottolineare come questo non sia solo un restyling in alta definizione dei titoli che tutti conosciamo, e come *Diablo III* non abbia assolutamente rifuggito le nuove tecnologie per rinforzare e approfondire l'essenza hack 'n' slash della serie.

"Penso che la cosa più ovvia sia l'aggiunta della fisica", dice Wilson. "Ritengo che grazie a essa il feeling del combattimento sia





"La distruzione degli ambienti non è dinamica al punto da poter modificare il terreno e bloccare un sentiero", dice Wilson. "Se una strada potesse venir ostruita, forniremo sempre vie alternative in modo da poter aggirare l'ostacolo. Alcune classi potranno addirittura saltarlo"

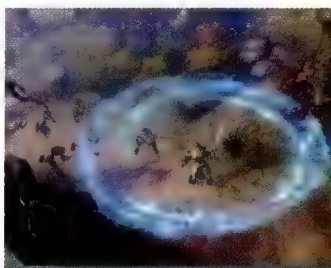
migliore, il che è il nostro obiettivo finale; abbiamo inserito molte opportunità d'interazione con l'ambiente e la possibilità di usarlo contro i nemici. Gli scenari di *Diablo I* e *II* sembravano più che altro contenitori di mostri: proprio la nuova tecnologia è riuscita a renderli più vivi".

Analogamente, Blizzard ha rettificato l'entità della generazione casuale delle ambientazioni, nel tentativo di raggiungere un migliore equilibrio tra combattimenti imprevedibili e mondi dall'aspetto coerente, interessante e credibile. "Abbiamo unito ambienti statici a strutture casuali", spiega Wilson. "Per gli esterni ci siamo focalizzati molto di più sulla staticità, eliminando la casualità totale di *Diablo II* per conferire al mondo una sensazione di realtà. In *Diablo II*, prendere un'area organica come gli scenari esterni e renderla casuale voleva dire privarla di tutto l'interesse inerente, spogliando di conseguenza l'esplorazione di qualunque coinvolgimento. In *Diablo III* abbiamo dunque cercato di dare un senso alla casualità degli esterni. A tal scopo abbiamo inventato le 'Avventure', che ci consentono di isolare grandi blocchi di aree esterne per inserirvi tutto quel che vogliamo. La prossima città da raggiungere, ad esempio, rimarrà sempre a nord, ma lungo la strada potrebbe capitare d'incontrare in modo imprevedibile un accampamento, una carovana perduta o un rituale d'evocazione. C'è sempre un motivo per esplorare, in questo caso incentivato proprio dalla casualità. Gli scontri rimarranno completamente random, così da non sapere mai cosa vi attende dietro l'angolo".

Di converso i dungeon, che secondo la stima di Wilson paiono formare il 60 per cento o più del gioco, vengono ancora costruiti del tutto casualmente. "Abbiamo due sistemi diversi", continua. "A volte usiamo un assortimento di strutture con entrate e uscite casuali, altre optiamo per dungeon prevalentemente random che non sono altro che una serie di componenti continuamente riassemblate a ogni entrata. Tutti comprendono inoltre anche il sistema delle Avventure".

Wilson rende chiaro ancora una volta che questi non sono gli unici modi in cui il gameplay di *Diablo* è stato ampliato e arricchito, pur non svelando altri dettagli. Ma se anche *Diablo III* non facesse altro che rispolverare la formula dei suoi predecessori rimarrà comunque una formidabile nuova iterazione di un vero e proprio franchise mastodonte. I fan avranno quasi certamente quel che desiderano e anche di più: Blizzard sta già valutando le reazioni all'annuncio e sta modellando il gioco di conseguenza.

"Creare un ambiente distruttibile al cento per cento non è mai stato un nostro obiettivo, volevamo solo far rompere tanta roba", dice Wilson. "Adesso che abbiamo visto la reazione suscitata, torneremo indietro per rendere questo elemento molto più diffuso"



L'eterno ritorno

Blizzard sembra poco propensa a separarsi dalle sue licenze già esistenti anche saltando da un genere all'altro, come nel caso del defunto *StarCraft: Ghost*. Perché rivangare gli stessi nomi tante volte? "Di solito, perché ci piacciono", risponde Wilson, perplesso. "*Diablo* è la nostra licenza dark fantasy, *WarCraft* la nostra licenza high fantasy e *StarCraft* quella sci-fi. Se volessimo fare un gioco di fantascienza ci sarebbe un po' difficile prescindere dall'universo di *StarCraft*. Spesso le persone sono entusiaste di progettare una nuova proprietà intellettuale, ma lavorare a un'IP affermata ha molti vantaggi: uno stile e un'atmosfera già definiti, una fanbase radicata, il fatto di non dover spiegare l'IP alle persone e la possibilità di impiegare il tempo guadagnato per approfondirne i temi".

FORMATO: **360, PS3**
PUBLISHER: **CAPCOM**
SVILUPPO: **INTERNO**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **AUTUNNO**

Resident Evil 5

Se è vero che bisogna cambiare tutto per non cambiare nulla, allora può essere valido anche il contrario

Resident Evil 5 è tutto quello che era *Resident Evil 4*, elevato alla massima potenza. Anche solo a guardarlo, l'impressione è quella di essere tornati a tre anni fa, quando *Resident Evil* imboccò un sentiero senza ritorno sradicandosi quasi totalmente dalle sue origini. Seguirono polemiche di ogni tipo, specie di chi non aveva gradito il cambio di stile e avrebbe preferito che la serie si perpetuasse all'infinito adottando la stessa struttura. Enigmi assurdi ridotti all'osso, niente più controlli macchinosi, nemici originali e inquietanti al pari, se non più (soprattutto a livello psicologico), dei soliti zombie scervellati. Con *Resident Evil 4* Capcom non solo rinnovò una serie che cominciava a *zombificarsi* a sua volta, ma creò uno dei migliori giochi action di tutti i tempi.

Un risultato eccezionale per la scorsa generazione, che tuttora compete con molti appartenenti a quella attuale arrivando persino a superarli, al punto da chiedersi se se vi sia veramente bisogno di cambiare il suo impianto in virtù della transizione generazionale. Abbiamo giocato tre *Resident Evil* per PS1 di seguito, praticamente indistinguibili a livello tecnico e di gameplay. Perché rivoluzionare un'opera tuttora moderna e godibile come *Resident Evil 4* a distanza d'un solo episodio, specie quando la formula stessa non accenna a mostrare segni d'invecchiamento? Meglio allora potenziarla al massimo in tutti i suoi aspetti, ritoccarla tecnicamente e offrire il perfezionamento di un'esperienza ancor oggi spettacolare e coinvolgente.

Dev'essere stato questo il pensiero di Capcom nel realizzare *Resident Evil 5*, additato subito come versione pompata del *4* quasi come se una simile etichetta potesse essere motivo d'infamia. Il fatto è che il precedente capitolo precorreva i tempi, e giocando al quinto ci rendiamo conto di come tutte le sue innovazioni funzionino ancora benissimo e non abbiano bisogno, ancora per molto tempo, non solo di essere cambiate ma anche di essere aggiornate più di tanto.

Lo vediamo subito nell'intelligenza artificiale: gli schemi di comportamento non sono cambiati in maniera evidente, ma questo solo perché anche in *RE4* essi erano già allo stato dell'arte per tenacia e complessità. La baraccopoli mostrata fin dai primi demo e filmati è inquietantemente viva e piena di dettagli, come lo era il villaggio dei Ganados, ma ancora più insidiosa e piena di nascondigli, vie e camminamenti che gli infetti sfrutteranno per inseguirci, progettare imboscate, assaltarvi da più lati e infine assembrarsi su di voi in un cerchio sempre più stretto. L'assortimento di nemici ricalca in parte quello di *RE4*, ma lo rende più vario introducendo elementi familiari arricchiti da nuovi assi nella manica. L'incappucciato armato di motosega non è più solo lo psicotico solitario che partiva alla carica contro Leon, ma una creatura agile e veloce che non concede un attimo di tregua e che spesso ci si ritrova alle spalle quando ormai ha già iniziato a spiccare la testa dal corpo del personaggio, un'operazione resa indugiando con un'attenzione ancor maggiore che in passato sulla sua agghiacciante lentezza. La sensazione è che gli infetti, in un modo o nell'altro, alitino sempre sul collo di Chris, che si coordinino tra di loro, e l'arrivo di un boia incappucciato che spazza via tutto quello che incontra con la sua ascia altro non è che il climax di una lunga ed efferata persecuzione frutto dell'odio più devastante e feroce immaginabile.

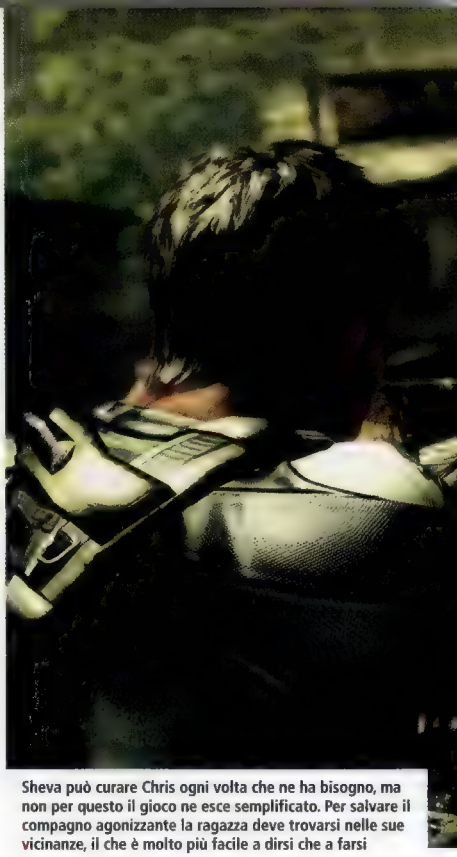
Proprio mentre la vostra fuga sembrerà esser giunta al termine nelle prime battute del gioco entra in scena Sheva, affascinante partner di Chris per tutto il corso della storia. Dove Ashley ricopriva il ruolo della damigella in pericolo (sia nella trama che a livello di gameplay), rivelandosi sporadicamente d'aiuto grazie alla sua piccola statura, Sheva è un personaggio attivo quanto lo è Chris, indispensabile seguito in ogni occasione e tutt'altro che indifesa. Se la sezione cooperativa in *RE4* era un breve intermezzo senza troppe implicazioni se non scortare la fragile ragazzina, in *RE5* Sheva sarà una vostra validissima alleata fin dalle prime battute, con una presenza non solo costante ma essenziale nell'economia di gioco. Se con Ashley al massimo ci si aiutava a superare un muro, Sheva invece può letteralmente essere lanciata da Chris da un palazzo all'altro, e giunta sul luogo desiderato si darà da fare aprendovi la strada, magari rompendo una serratura di un cancello chiuso dall'esterno mentre il giocatore la copre adeguatamente dalla distanza. Anche i QTE sono stati rivisti alla luce delle nuove meccaniche cooperative, e in alcuni momenti di forte tensione si dovrà correre in soccorso del partner in pericolo gettandosi sul nemico, opportunamente avvertiti da un'eloquente indicazione 'Rescue' sull'interfaccia.

La presenza di Sheva sul campo di battaglia la vede viva e reattiva, molto più che un semplice PnG guidato automaticamente che esegue una sequenza scriptata per rimuovere un ostacolo. Nella prima scena visionata, reminiscente dell'assalto alla capanna agli inizi di *RE4* se non fosse per l'inquadratura più ravvicinata e per la conseguente maggior sensazione di claustrofobia, Chris e Sheva venivano messi alle corde da branchi di infetti che si infiltravano nel loro rifugio. Qui, i due hanno dato una grande prova di affiatamento sia combattendo contro gli infetti sia aiutandosi a vicenda quando si è trattato di erigere una barricata usando i mobili a disposizione. Vedrete spesso Sheva a poca distanza da voi mentre assesta calci in volo ai nemici o piazza colpi ben mirati con la pistola; Chris, dal canto suo, conosce un bel po' di mosse, ma, nonostante il suo aspetto da habitué delle risse

Questione di occhio

La miserabile baraccopoli è colpita violentemente da una luce penetrante e intensa. L'accecante sole africano, però, non dà solo modo di sfoggiare sapienti giochi di ombre. Il gioco infatti mima le diverse reazioni dell'occhio umano alla luce. Quando uscirete allo scoperto verrete accecati per qualche secondo a causa della luce troppo forte, mentre quando entrerete in una casa poco illuminata si passerà gradualmente dal buio pesto a una visione parziale di quello che vi circonda; questo per simulare l'adattamento della pupilla all'oscurità. In questi momenti si è privi di difese e bisogna essere particolarmente cauti, perché la morte può arrivare proprio in quei pochissimi secondi in cui si è impossibilitati a vedere.

Durante il co-op, entrambi i giocatori devono portare a termine con successo i QTE, e il fallimento di uno ha conseguenze su entrambi



Sheva può curare Chris ogni volta che ne ha bisogno, ma non per questo il gioco ne esce semplificato. Per salvare il compagno agonizzante la ragazza deve trovarsi nelle sue vicinanze, il che è molto più facile a dirsi che a farsi

Sheva è un personaggio attivo quanto lo è Chris, indispensabile seguito in ogni occasione e tutt'altro che indifesa. Sarà una nostra validissima alleata fin dalle prime battute

Agli ambienti è stato in parte aggiunto un fattore di distruttibilità (e infiammabilità), che può essere utile per farsi strada, ma che lo è altrettanto per chi vuole a tutti i costi stanare i protagonisti da un nascondiglio

Gli enigmi presenti nel gioco sono stati pensati appositamente per essere risolti tramite la collaborazione dei due personaggi. La comunicazione sarà un requisito essenziale per la modalità co-op a due giocatori

da bar, difficilmente riuscirà ad atterrare con un calcio un'intera fila di zombie e in più di un'occasione la compagna gli salverà la vita *in extremis*. Sheva sarà anche il personaggio controllato dal giocatore umano nella modalità co-op, online e offline tramite splitscreen. In questa modalità l'assistenza di Sheva sarà disponibile fin dall'inizio, e i nemici capteranno l'ingresso di un giocatore umano regolando di conseguenza la loro strategia ed evitando così di rendere la lotta impari.

Il motore grafico dà il meglio di sé, essendo dichiaratamente uno degli aspetti cui il team di sviluppo si è dedicato maggiormente, non lesinando peraltro scelte artistiche azzeccate che esaltano la polvere e la sporcizia del suolo africano. I modelli dei personaggi sono solidi e dettagliati, così come quelli dei nemici, il cui numero a schermo è ancora più impressionante.

Resident Evil 5 sublima e fa risplendere lo spirito di *Resident Evil 4*. È sulla vetta dei migliori risultati tecnici di questa generazione, così come il precedente lo era nella sua, e le meccaniche di cooperazione, da elemento marginale e *in nuce*, sono diventate la colonna portante su cui erigere il gameplay, ora visto da una prospettiva del tutto nuova. Detto questo, c'è ancora chi ha il coraggio di chiamarlo *Resident Evil 4.5*?

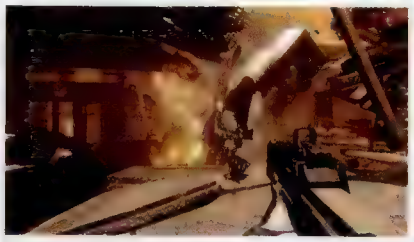
Possiamo scambiare i nostri oggetti con quelli di Sheva, tramite un menu attivabile in tempo reale (niente più valigetta, quindi). Sheva può anche essere usata per raccogliere munizioni e oggetti

FORMATO: **360, PC, PS3**
PUBLISHER: **WARNER BROS**
SVILUPPO: **MONOLITH**
ORIGINE: **USA**
USCITA: **2009**

Project Origin

Anche sotto un altro nome, la paura avrà sempre lo stesso sapore

I film horror giapponesi sono in cima alla lista delle ispirazioni cinematografiche di Hubbard, insieme a titoli come Ghost Stories, Shining e Il Sesto Senso. "E probabilmente c'è anche un po' di Shakes the Clown". Questo sì è davvero terrificante



Come tutti i seguiti, *Project Origin* deve adempiere al difficile compito di migliorare la serie, allo stesso tempo mantenendo la continuità coi capitoli precedenti. Deve inoltre interrogarsi su quali siano le caratteristiche fondamentali di *F.E.A.R.*, se siano ancora valide e soprattutto se, dopo centinaia di J-horror in stile The Ring, le bambine dai capelli lisci riescano ancora a far paura.

"Lo spero", ha prevedibilmente dichiarato il lead designer **John Mulkey**. Ma nonostante *Project Origin* utilizzi, come sempre, i classici cliché del cinema horror, la sua storia ha necessariamente scavato più a fondo nelle tematiche gettate sul tappeto dal precedente episodio, dando vita a qualcosa di davvero maestoso.

"Nel primo capitolo, al giocatore era richiesto di interagire con Alma nella sua forma di bimba, di cui si serviva per fuggire più facilmente dalla sua prigione", ha detto Mulkey. "In *Project Origin* bisognerà affrontare le ire della donna. Alma, infatti, è ora adulta e guidata non tanto dalla logica quanto dalle sue rabbiose emozioni e dai suoi bisogni. Sarà inoltre più presente e diretta, interagirà direttamente con voi e si farà vedere di più, non solo tramite fugaci occhiate".

Sebbene sia un sollievo che gli sviluppatori non si limitino a rigurgitare servilmente gli elementi del precedente capitolo, rimane comunque un rischio uscire dai binari nel tentativo di essere più scioccanti e all'avanguardia. Dopotutto non è forse vero che il seguito di Monolith a *Condemned* è sprofondato nel trivio (in tutti i sensi) per superare le grottesche atmosfere del predecessore?

"I due team sono molto vicini e s'ispirano a vicenda", ha dichiarato Mulkey, glissando sulle critiche agli eccessi di *Condemned 2*. "Abbiamo persino impiegato quasi tutto il team di *Condemned 2* per dare la spinta finale allo sviluppo del gioco. Stiamo inoltre tentando di assicurarci che tutti gli elementi horror del titolo siano ben bilanciati".

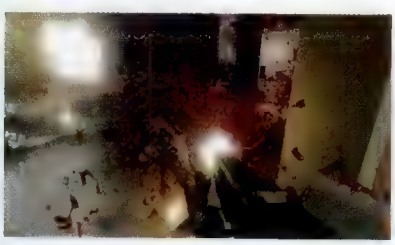
Ma come **Craig Hubbard**, un altro lead designer del titolo, ha puntualizzato, *Project Origin* è prima di tutto un action. "Ci sono elementi horror", ha detto, "ma ciò non vuol dire che tutto si baserà su un incessante senso di terrore". Hubbard indica le arene più aperte e varie e il sistema di coperture dinamico come i mezzi usati dal team per bissare i combattimenti fluidi e veloci e l'IA viva e realistica che hanno reso famoso *F.E.A.R.*. Si intravede persino un sospetto di *The Chronicles of Riddick* nella possibilità di bypassare i nemici meccanici più grossi per abbandonarsi a una catartica furia distruttiva. "Il valore delle sequenze con le armature potenziate è dato dal fatto che si trascorre molto tempo a combattere contro circostanze avverse", dice Hubbard. "È gratificante distrarsi occasionalmente dalle proprie indagini e distruggere ogni cosa".

Non c'è dubbio che le vicissitudini legali riguardanti il marchio *F.E.A.R.* stiano complicando il lavoro di Monolith, costretta a vendere il prodotto sotto un altro nome. Riuscirà il gioco a soddisfare i fan e a convincere i profani del valore celato dietro l'insipido titolo di *Project Origin*? Questo solo il tempo saprà dirlo, il fatto che il team abbia deciso di evitare la competizione natalizia fa insorgere dei dubbi.

La tensione della bobina

Benché sia *F.E.A.R.* che *Origin* utilizzino un'iconografia familiare all'horror cinematografico, secondo Mulkey la risposta dei giocatori a tali fattori è difforme da quella del pubblico di un film.

"Il problema è che quando tenti di mostrare qualcosa a un giocatore lui guarda dall'altra parte, e se tenti di costringerlo a guardare si sente incatenato. D'altro canto si può creare tensione facendo fare al giocatore cose di cui non si sente sicuro. Nei giochi dopotutto è il pubblico il protagonista, il che dà allo sviluppatore nuovi mezzi per aumentare la tensione: in un film il protagonista non sente la musica di sottofondo, il giocatore invece sì".



Secondo Mulkey, non è lecito aspettarsi che i giocatori colgano ogni suggestione emotiva inserita dagli autori. "In ogni gioco è probabile che il pubblico ne recepisca una percentuale, ma non tutte quelle che si vorrebbero trasmettere"

"Alma ora è cresciuta", afferma Hubbard. "Le sue motivazioni sono cambiate. Ha un piano di maggior respiro, che le conferisce un ruolo più attivo nella vicenda". Chissà se potrà ancora camminare sui muri

Dissidia: Final Fantasy

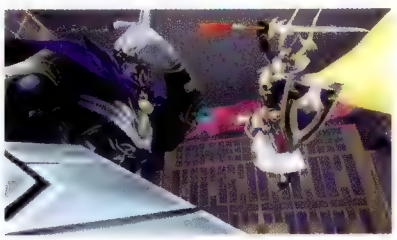
Final Fantasy sconfina nel territorio dei beat 'em up, profilando l'attraente prospettiva di picchiare il proprio adolescente scorbutico preferito

FORMATO: **PSP**
PUBLISHER: **SQUARE ENIX**
SVILUPPO: **INTERNO**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **2008**

Dovrebbero essere presenti oltre 20 personaggi provenienti dalle tante e svariate iterazioni del franchise; ogni eroe ha il proprio set di azioni speciali ispirate al gioco d'origine

L'estrema inclinazione al fan service da parte di Square Enix non è cosa di cui la compagnia dovrebbe andar fiera; la critica non sussisterebbe, ovviamente, se gli esponenti di tale tendenza fossero realizzati con un occhio di riguardo per la qualità. Trovare la perla nel mezzo del pattume di cui ormai *Final Fantasy* trabocca è impresa sempre più ardua: per ogni esponente degno di nota, come il recente *My Life as a King*, c'è una slavina di rifiuti tossici che sperano di apparire accettabili solamente in virtù del nome che portano. La qualità di *Dissidia* a questo riguardo è sconosciuta, ma, trattandosi di un picchiaduro che attinge i propri combattenti dall'ampia rosa di personaggi del franchise, il suo status di fan service è pressoché innegabile. Ci auguriamo solo che non si affidi unicamente a quest'attrattiva.

Per una volta, forse, possiamo azzardarci a sperare. Da quel che abbiamo visto finora, dietro le acconciature stravaganti e gli spadoni a due mani pare celarsi un sistema di combattimento ben congegnato. L'annichilimento dell'avversario è subordinato al delicato equilibrio di due sistemi che operano simultaneamente: i punti ferita e il coraggio. Gli attacchi portati col pulsante Quadrato intaccano la salute del nemico, ma non possono essere trasformati in combo né tanto meno risultano particolarmente potenti, almeno all'inizio. I giocatori dovranno invece riempire la loro barra del coraggio (diminuendo al contempo quella dell'avversario) tramite le combo del pulsante Cerchio e le mosse speciali. La barra del Coraggio passerà poi a determinare la potenza dei summenzionati attacchi del pulsante Quadrato, aprendo a mosse assai più devastanti che avranno un effetto decisivo sull'energia vitale dell'avversario.



Il supporto del gioco online è stato confermato, e potrebbe alludere a una qualche modalità Versus via Internet

Come da prassi per un picchiaduro, il gioco contiene schivate, parate e attacchi sensibili al contesto, mentre anche gli ambienti, secondo la moda del momento, rivestiranno un ruolo nei combattimenti.

Di recente il genere, dopo una lunga stasi, è entrato in un'improvvisa fase ascendente che vede una caterva di ottimi beat 'em up contendersi il trono: per un titolo minore qual è questo occorrerà più di un manipolo di icone del JRPG per guadagnarsi l'attenzione del pubblico.

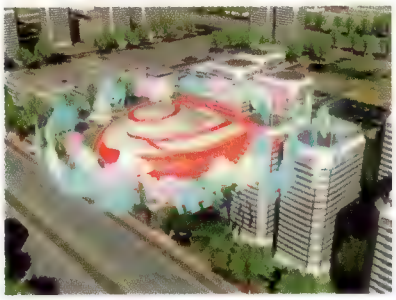
Space Invaders Get Even

L'invasione aliena su WiiWare sarà anche un bel gioco?

FORMATO: **Wii**
PUBLISHER: **TAITO**
SVILUPPO: **INTERNO**
ORIGINE. **GIAPPONE**
USCITA: **ESTATE**

In onore del trentesimo anniversario di *Space Invaders*, la versione WiiWare del franchise Taito piazza i giocatori nell'abitacolo di una nave aliena e li lascia liberi di seminare la distruzione tra le ultime difese del genere umano. Nonostante il balzo nella terza dimensione, *Space Invaders: Get Even* non rinuncia alla sua iconografia rètro; gli Invasori stessi, fuoriuscenti dall'hangar della nave madre con un tocco del pulsante A, sono ancora in 2D. I controlli si servono sia del Remote che del Nunchuk, il primo per controllare la nave madre, il secondo per dirigere gli Invasori come sciami di Pikmin contro le ultime roccaforti dell'umanità.

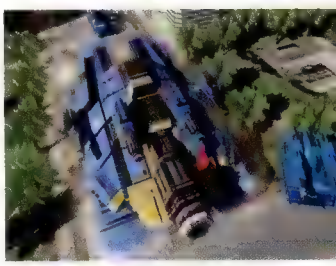
Sempre per deviare dalla semplicità essenziale dei precedenti *Space Invaders*, *Get Even* offre ai giocatori una varietà di modalità d'attacco tra cui giostrarsi. Oltre ai canonici proiettili a ricerca, colpi singoli e attacchi caricati, ve ne sono altri che richiedono agli Invasori di entrare in formazione, come il Drill Attack, che continua a penetrare le difese dell'obiettivo nel corso del tempo, e l'attacco Hop, che vede gli Invasori assieparsi in una palla che colpisce il nemico a ogni rimbalzo.

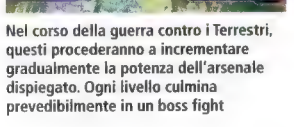


Nonostante il nostro amore per *Space Invaders Extreme*, confessiamo che *Get Even* promette di essere l'esponente più inventivo della serie, pur mantenendo il sapore della sfida arcade negli sprite rètro e i limiti di tempo

Il tempo a disposizione è limitato, ma ogni nemico e struttura distrutta aggiunge secondi preziosi al conto alla rovescia. La nave madre può inizialmente contenere solo 100 Invasori, ma man mano che le forze di difesa terrestre erodono le vostre fila potrete rinforzarle liberando gli Invasori in cattività. Ovviamente, trovare le installazioni ove gli omini verdi nostri compagni sono imprigionati ruba tempo, creando una tensione tra la lotta contro le forze avverse e quella contro il tempo.

Dato il grande numero di vecchi giochi 2D che si sono agghindati per la festa sulla scia di *Geometry Wars*, la decisione di Taito di rompere del tutto con la formula pregressa non dev'essere stata semplice. Ammesso che le nostre armate non vengano spazzate via da una banale infezione virale (nella metafora, una svista di progettazione), *Get Even* potrebbe impiegare un nome già molto sfruttato in un modo fresco e rinfrescante.





Nel corso della guerra contro i Terrestri, questi procederanno a incrementare gradualmente la potenza dell'arsenale dispiegato. Ogni livello culmina prevedibilmente in un boss fight

Fallen Empire: Legions

I jetpack sono tornati: GarageGames intende racchiudere battaglie spettacolari all'interno del browser

Racchiudendo tutto all'interno del browser, InstantAction allontana le complesse procedure d'installazione che spesso dissuadono i neo-giocatori dall'avere un gioco sul proprio PC

FORMATO: **PC**
PUBLISHER: **GARAGEGAMES**
SVILUPPO: **INTERNO**
ORIGINE: **USA**
USCITA: **TBA**

GarageGames vuol convincerci che i browser game possono andare ben oltre i mediocri MMOG in Java o la paccottiglia in Flash. Questa convinzione si basa sul successo di InstantAction, un sito che rende accessibili gratuitamente giochi piuttosto elaborati attraverso il browser. La sua punta di diamante è questo *Fallen Empire: Legions*. Attualmente in open beta, *Legions* è un frenetico e ben bilanciato gioco multiplayer che mostra più di una somiglianza con il brand fantascientifico *Tribes*, serie a cui hanno lavorato alcuni fondatori di GarageGames.

A prescindere dalle qualità del gioco, il metodo di distribuzione è decisamente interessante pur se non istantaneo come suggerirebbe il nome del portale stesso. Registrandosi al sito si può scaricare un minuscolo plug-in che permette alle DirectX di funzionare all'interno della finestra del browser. La prima volta che giocherete un titolo vi sarà richiesta un'ulteriore installazione, priva per fortuna di accordi sulla licenza del software e di directory da selezionare: una piccola barra di caricamento si riempirà nel browser e nient'altro. Come avviene in Steam, cosa e dove si installa sono fattori di cui il giocatore non deve preoccuparsi, ma InstantAction fa un ulteriore passo avanti rendendo tutto parte di un'esperienza che si svolge su browser senza soluzione di continuità.

Oltre ai due set d'armi principali, alcune classi speciali regalano più potenza e munizioni all'arma primaria, mentre riducono l'utilità della seconda

Legions girerà anche su PC acquistati nel 2002, e una volta abituatisi al funzionamento attraverso la finestra del browser dovrete ammettere quanto sembri a tutti gli effetti un gioco di quel periodo. Ma sebbene si sacrifichino gli standard grafici in favore dell'accessibilità, e nonostante allo stato attuale la beta offra ben poco, il nocciolo del gameplay permette di sorvolare tranquillamente. I due enormi livelli aperti attualmente disponibili si prestano perfettamente a modalità *capture the flag* e a rapidi scontri. Il jetpack accorcia i tempi di percorrenza dello scenario, e la scelta di rendere i movimenti più spediti, oltre che potenzialmente verticali, apre a inusuali dinamiche di battaglia; il lieve ritardo tra un colpo e l'altro rende più difficile azzeccare il tempismo del primo sparo, trasformando i combattimenti in scontri saltellanti a suon di jetpack dove ogni combattente tenta di scagliare un razzo o una granata ai piedi del suo avversario non appena questi mette piede a terra. Man mano che i duelli imperversano, sempre più giocatori si aggiungeranno alla mischia, creando una sorta di valanga che potrebbe dileguarsi in un lampo: la rapidità negli spostamenti rende piuttosto semplice fuggire in pochi istanti.

La vastità del terreno spinge a impiegare una ridotta varietà di tattiche, e malgrado le particolarità dei movimenti e il bilanciamento dell'armamentario rendano il gioco scorrevole, sussiste comunque il rischio che possa peccare in profondità. Occorre anche contare l'eventualità che il potenziale mercato degli shooter a squadre venga assorbito dai prodotti da scaffale, ben più avanzati in quanto a sistema d'illuminazione e numero di poligoni. Pochi di questi titoli, tuttavia, possono essere giocati di nascosto in ufficio con la stessa semplicità di *Legions*, e sottovalutare tale fattore sarebbe un errore madornale.

Gentiluomini, scegliete le armi

Due semplici set di armi, per pistoleri e cecchini, bastano a presentare al giocatore tutti gli aspetti della beta. Il primo consente di scegliere fra tre armi (mitragliatore, lanciarazzi e lanciagranate), mentre il secondo offre un fucile da cecchino e un lanciagranate. Il jetpack rende comunque difficile sparare a qualcuno direttamente con i colpi più lenti, e il fatto che attualmente il mitra non sembri per nulla efficace implica che il fucile da cecchino sia l'unica scelta valida per un assalto frontale. Tuttavia, la sua potenza è controbilanciata da alti tempi di ricarica e il mirino laser è visibile a tutti, rendendo facile scovare l'attaccante.

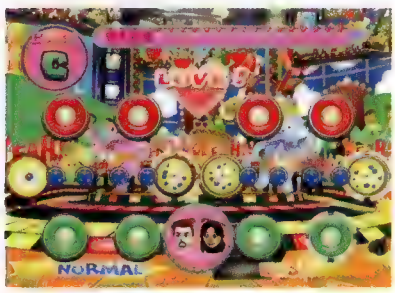
I giocatori che scelgono un set specializzato in missili o granate ottengono la possibilità di far esplodere i proiettili a mezz'aria: utile, dal momento che gli avversari passano pochissimo tempo a terra

Samba De Amigo

Sombrero in testa e ghigno perenne sul volto, Amigo è pronto a conquistare tutta la famiglia

FORMATO: **Wii**
PUBLISHER: **SEGA**
SVILUPPO: **GEARBOX**
ORIGINE: **USA**
USCITA: **SETTEMBRE**

Non c'è alcun dubbio che la famosa scimmia sorridente di Sega rappresenti una bizzarra aggiunta al portfolio di Gearbox, forte prevalentemente di titoli fantascientifici o bellici, e dopo il nostro penultimo incontro ci chiedevamo se lo sviluppatore avesse abbastanza esperienza da riuscire a realizzare un buon rhythm game. Fortunatamente, però, i mesi intercorsi sembrano aver giovato ad Amigo, suggerendo che Gearbox possa dedicarsi all'esuberanza carnevalesca quasi altrettanto bene che agli smembramenti di nazisti in slow-motion.



La Love Love Mode vedeva i nostri due picciconcini raggiungere una compatibilità del 105 per cento e una stima della durata della relazione pari ad almeno dieci anni, oltre a ottenere la parola d'ordine 'orrore'

Dalla nostra ultima prova, limitata purtroppo a sole quattro modalità molto simili tra loro, sembra che i principali problemi del sistema di controllo siano stati risolti. Sono ancora necessari alcuni aggiustamenti: attualmente non basta iniziare ad agitare il controller come fosse un paio di maracas, ma ai fini del riconoscimento gestuale occorre rotearlo in una specifica direzione. A parte questo, i comandi sono molto più reattivi, vantando una più alta percentuale di successo delle varie movenze. Nonostante sia possibile giocare utilizzando Remote e Nunchuk, è molto più comodo utilizzare due Remote, in modo da bilanciare il peso e liberarsi dal fastidioso ingombro dei fili.

Per quel che concerne il gameplay la Battle Mode vede i giocatori gareggiare lanciandosi bombe a vicenda una volta raggiunto un certo numero di combo; Hustle Mode introduce una nuova serie di movimenti del corpo, mentre Love Love è una classica modalità co-op da giocare in coppia che misura il grado di affiatamento tra i due giocatori. La promessa della presenza di una quarantina di tracce nel gioco completo, non importa quanto quest'attività centrale sarà divertente, non scaccia la sensazione che la carne al fuoco sia ancora troppo poca e che Gearbox dovrebbe quantomeno dare un'occasionale scossa alla formula.

Purtroppo, l'ingombrante cavo tra Remote e Nunchuk impedisce la riproduzione delle stravaganti pose che il gioco suggerisce periodicamente di assumere

Lego Batman

Il cavaliere grigio e nero sta per entrare in una Gotham City di mattoncini

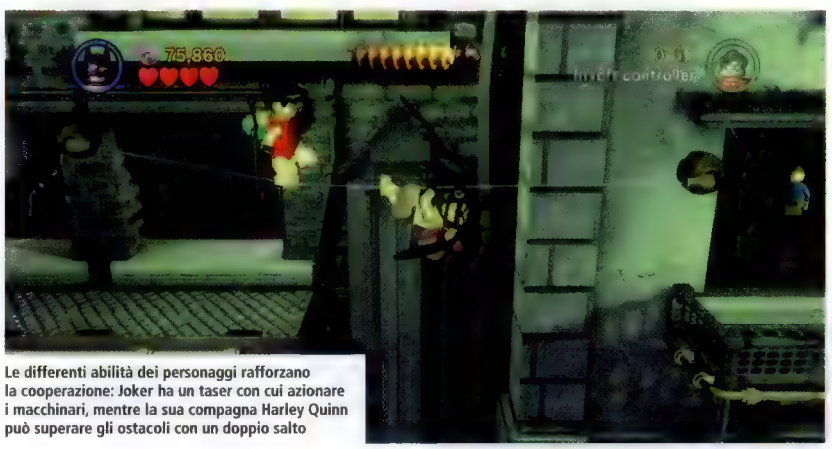
FORMATO: **360, PC, PS2, PS3, Wii**
PUBLISHER: **WARNER BROS**
SVILUPPO: **TRAVELLER'S TALES**
ORIGINE: **UK**
USCITA: **OTTOBRE**

In passato, Travellers' Tales è riuscita a convertire in formato videoludico grosse licenze cinematografiche sovvertendole con una buona dose di facile comicità. Il suo nuovo titolo non ha le stesse basi filmiche, preferendo amalgamare in un tutto unico le diverse incarnazioni di Batman e Robin che precedono il restyling dark-realistico del franchise. Per farlo adotta gli stessi artifici, gli stessi cattivi gonfi di brillantina e la stessa regia delle serie TV, probabilmente più adatti all'ingenuo umorismo della serie Lego rispetto ai crudi tormenti psicologici del Cavaliere Oscuro.

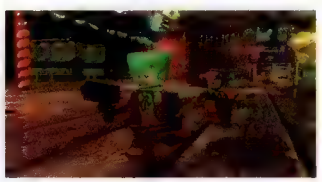
Liberatisi quindi da inutili orpelli narrativi, gli sviluppatori hanno potuto concentrarsi sul game design. Nonostante ciò, dalla nostra ultima prova si evincevano i diversi problemi irrisolti del gioco, afflitto da una gestione inetta delle telecamere e da sezioni platform imprecise, che adducono come scusante la presenza delle vite infinite.

La simpatia dei Lego cela inoltre un ottuso design dei puzzle: durante un inseguimento sui tetti Robin deve infatti indossare una speciale tuta che gli permetterà di guidare un piccolo RV dentro una serra dove, tra i fiori, sono nascosti due interruttori che, una volta accesi dall'impatto col veicolo, innalzano dei bidoni esplosivi che potranno essere distrutti, in modo tale da utilizzare i pezzi per costruire un Bat-elicottero. Ovviamente non chiediamo una logica ferrea a un titolo del genere, ma tutto ciò rischia proprio di passare quella sottile linea tra il piacevole *nonsense* e una costruzione sconsideratamente macchinosa.

Sfortunatamente, dunque, tutti i problemi e le imperfezioni delle serie *Lego* si ritrovano invariabilmente anche in questo nuovo titolo, un difetto che il carisma dei mattoncini provvederà indubbiamente ad attenuare.



Le differenti abilità dei personaggi rafforzano la cooperazione: Joker ha un taser con cui azionare i macchinari, mentre la sua compagna Harley Quinn può superare gli ostacoli con un doppio salto



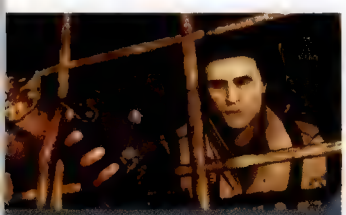
A diverse 'tute tecnologiche' corrispondono varie utili abilità: una consentirà a Robin di camminare sui muri, un'altra donerà a Batman la facoltà di planare per brevi periodi

Nell'arco dell'avventura capiterà di imbattersi in alcuni personaggi secondari la cui assistenza sarà necessaria a procedere nella storia, o che riveleranno alcuni particolari riguardo a trama e ambientazione

Silent Hill: Homecoming

Konami e The Collective sembrano voler dire che talvolta il ritorno a casa è fonte di brutte sorprese

MATO: **PS3, 360**
PUBLISHER: **KONAMI**
SVILUPPO: **THE COLLECTIVE**
ORIGINE: **USA**
USCITA: **26 SETTEMBRE**



Enigmistica Horror

Uno dei tratti distintivi della serie, la cui importanza sembra sensibilmente diminuita in quest'ultimo episodio, è sempre stato rappresentato dagli enigmi. A pochi minuti dall'apertura di *Silent Hill: Homecoming* ci è dunque stato richiesto, come da prassi, di ritrovare una combinazione ritrovando un frammento di radiografia che, una volta combinato a uno esposto nelle prime stanze, avrebbe reso leggibile un insieme di sei cifre da digitare su una pulsantiera per aprire un cancello. In seguito abbiamo avuto modo di cimentarci nella ricerca di un giocattolo. Nulla di paragonabile, in entrambi i casi, alla logica pervasiva e immersiva dei puzzle del passato, che richiedeva di giostrarsi tra i vari comparti di un ambiente esplorabile con andatura non lineare, per quanto la prova sia stata effettuata sulle fasi iniziali. Resta un'occasione mancata per svecchiare il metodo di risoluzione integrandolo maggiormente nel contesto, come avviene ad esempio nel nuovo *Alone in the Dark*.

Quando fu annunciato *Homecoming*, l'eccitazione era quasi palpabile nell'aria e, con tutta la cautela e lo scetticismo del caso, l'idea che i ragazzi di The Collective riuscissero a portare una ventata d'aria fresca nella serie era comunque sufficiente ad attendersi un titolo di buona qualità. Peccato dunque constatare, provando con mano il primo stage, che la fiducia potrebbe non essere così ben riposta.

Una volta impugnato il pad muoviamo in nostri primi malfermi passi a *Silenti Hill* nei panni di Alex Sheperd, un ex militare che si ritrova, suo malgrado, incatenato alla barella di un logoro ospedale in una sequenza ripresa in soggettiva. L'ambientazione iniziale, come accadeva in *The Room*, si discosta leggermente da quella degli altri capitoli della serie, e come in quel titolo non sembra realizzata con grande perizia, attingendo piuttosto senza reale consapevolezza ai più stanchi cliché della serie e del genere. Lontani sono i giorni in cui ogni singolo istante di *Silent Hill* e *Silent Hill 2* era studiato per avvolgere il giocatore in una cappa di disagio palpabile come le nebbie perenni della lugubre città.

Il nostro personaggio sarà molto più abile in combattimento rispetto al protagonista medio di un *Silent Hill* e riuscirà ad aver ragione più facilmente di molti nemici. Ciò, concretamente, sta a significare che potremo finalmente cimentarci in combattimenti di migliore fattura e che potremo contare su un sistema di puntamento finalmente soddisfacente

Ben presto ci accingiamo a uscire dalla stanza e, dopo aver avuto accesso al macchinoso inventario e aver acceso la torcia, tentiamo di domare il sistema di controllo. Presa familiarità dopo diversi minuti, con sprezzo del pericolo ci avventuriamo attraverso un oscuro corridoio, dove dopo pochi passi un cadavere scuoiato cade improvvisamente dal soffitto rimanendo penzoloni e lasciando totalmente freddi per sovraesposizione a un trucco d'uso fin troppo comune. Ci sorprendiamo di rinvenire ben presto un'arma (un coltello per l'esattezza) che subito esplicita l'impostazione più action data al gioco. Il primo incontro con un altro essere vivente è almeno apparentemente amichevole: Joshua, l'inquietante fratello minore di cui Alex è alla ricerca e che gli sfugge più volte senz'alcuna spiegazione. Dopo aver risolto un semplicissimo enigma che comporta la ricerca di un codice numerico, infatti, egli svanisce nel buio, costringendo a proseguire e a riscontrare l'immancabile presenza di una quantità di porte, tutte chiuse tranne quelle strettamente necessarie per proseguire. Dai combattimenti contro un paio d'infermiere senza volto appare subito chiaro quanto la diversa occupazione del protagonista, non più un uomo qualsiasi ma un soldato, influenzi (oltre che i testi d'una banalità agghiacciante, per amor di sarcasmo) il sistema di combattimento, più fluido e flessibile che in passato. Impugnata l'arma col grilletto sinistro, si attacca premendo il pulsante A mettendo a nudo la pessima IA dei nemici che, nonostante la superiorità numerica, non riescono ad attaccare in gruppo, intralciandosi a vicenda o, ancor peggio, restando bloccati in un elemento dello scenario che non sono riusciti ad aggirare.

Col termine del livello, che si chiude su un'ultima fuga di Joshua da un Alex che si lancia subito al suo inseguimento, si è dunque spenta parte delle speranze nei confronti del gioco che di primo acchito pare sotto molti aspetti un titolo old-gen realizzato, come non bastasse, con scarsa convinzione. Speriamo però di sbagliarci e di poter riscontrare, nella versione finale di *Silent Hill: Homecoming*, un netto miglioramento.

Molto importante sarà il fattore ambientale. Una volta rinvenuta l'ascia sarà infatti possibile accedere a nuove aree abbattendo porte o altri ben definiti ostacoli. Peccato che la scarsa interattività degli scenari sembri rovinare parzialmente questa ottima aggiunta al gameplay

FORMATO: **DS**
PUBLISHER: **EIDOS**
SVILUPPO: **BACKBONE ENTERTAINMENT**
ORIGINE: **CANADA**
USCITA: **2008**

Gauntlet

Un franchise in punto di morte riceve una cura ringiovanente. Presto i possessori di DS potranno cercare cosciotti di pollo in compagnia

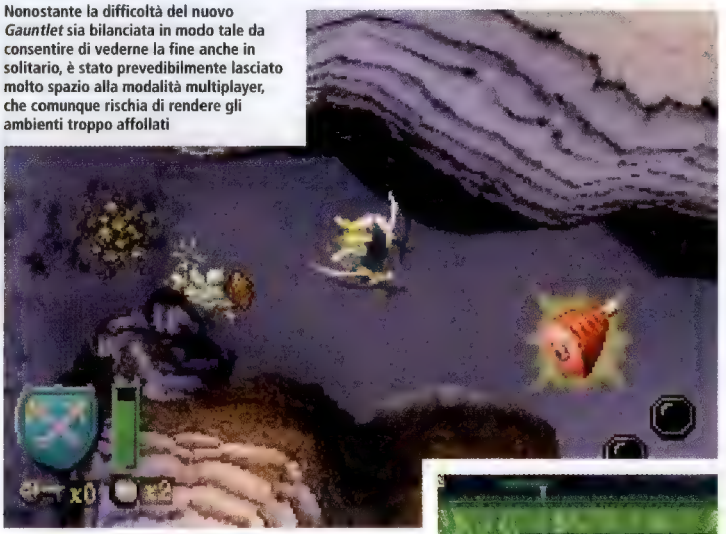
Dopo che il pessimo *Seven Sorrows* ha trascinato nel fango il franchise di *Gauntlet*, non ci saremmo mai aspettati che qualcuno fosse tanto ansioso di realizzare un altro aggiornamento di questo classico hack 'n' slash fantasy. Backbone Entertainment, d'altronde, sembra ormai essersi specializzata nel rispolverare vecchi titoli, avendo riportato sugli scaffali anche *1942* e *Commando*; ebbene, questa volta lo sviluppatore canadese ha deciso di riesumare *Gauntlet*.

Come il recente *Commando 3*, e al contrario di *1942*, Backbone sembra aver compreso quel che rendeva divertente il classico arcade, decidendo di conservare la visuale dall'alto e i combattimenti contro orde di avversari. Il cuore del gameplay è rimasto quello tradizionale, ovvero distruggere sistematicamente tutti i punti di generazione dei nemici evitando al contempo di essere travolti dagli stessi, e il level design di Backbone sembra promuovere proprio questo aspetto, implementando nuovi elementi esplorativi e qualche occasionale puzzle pseudo-zeldiano.

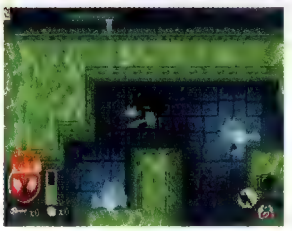
Il titolo introdurrà inoltre nuove opzioni e nemici volti a rendere l'esperienza di gioco più dinamica: gli Imp, ad esempio, vi stordiranno non appena vi appresterete ad affrontare una letale buca piena di spuntoni, mentre gli zombie continueranno a tornare in vita finché non distruggerete l'obelisco centrale cui fanno capo per poi spedirli nell'oblio con esiti permanenti.

L'abbandono delle strutture geometriche dell'originale a favore di un mondo più organico porta all'introduzione di ambientazioni molto più elaborate

Alcuni difetti, come una strana geografia dei livelli, alquanto difficile da interpretare dall'alto, e un sistema di collisioni impreciso, minano per il momento il lavoro di Backbone. Nonostante ciò, il team sembra in procinto di creare qualcosa di realmente raro: una riedizione di un classico nel suo genere che riesca non solo a ricreare il gameplay del titolo originale ma a migliorarlo in maniera inattesa.



Nonostante la difficoltà del nuovo *Gauntlet* sia bilanciata in modo tale da consentire di vederne la fine anche in solitario, è stato prevedibilmente lasciato molto spazio alla modalità multiplayer, che comunque rischia di rendere gli ambienti troppo affollati



Dragon Quest IV: Chapters Of The Chosen

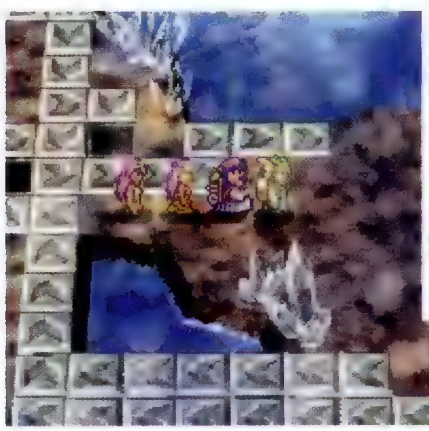
Il passato di Dragon Quest è alla prova del nove: riuscirà a dimostrare di sapere cosa interessa davvero ai giovani appassionati?

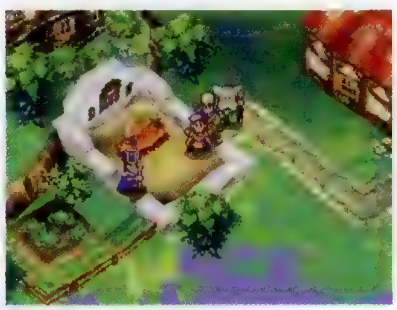
FORMATO: **DS**
PUBLISER: **SQUARE ENIX**
SVILUPPO: **ARTEPIAZZA**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **16 SETTEMBRE (USA), TBA (EUR)**

Considerato da molti il miglior JRPG dell'era 8-bit, *Dragon Quest IV* ha dovuto combattere contro un fato avverso per accaparrarsi l'appoggio del pubblico occidentale. Pubblicato negli USA nel 1992, due anni dopo il suo debutto giapponese, venne ben presto e ingiustamente oscurato dai primi GdR dello SNES, e più tardi la società che ne curava il remake per PS1 si dissolse nel nulla prima che venissero ultimati i lavori di traduzione. Questa riedizione per DS è quindi volta a portare all'attenzione di un più ampio pubblico anglofono il classico di Yuji Nori e, magari, a preparare il terreno per l'arrivo del titanico *Dragon Quest IX*.

La storia, forte di una struttura originale e sofisticata, è divisa in sei capitoli (uno dei quali aggiunto appositamente per questo remake) aventi per protagonisti diversi personaggi le cui storie si intrecceranno nelle due parti finali a formare una trama strettamente connessa. I primi capitoli introducono dunque le vite di coloro che entreranno poi nel party del protagonista, un guerriero che fa la sua apparizione solo a vicenda inoltrata. Si tratta di una premessa interessante valorizzata da un nutrito e coloratissimo cast di personaggi, ciascuno caratterizzato da propri modi, dialetti e inflessioni (solo scritte).

In aggiunta alle tradizionali caratteristiche di *DQ*, quest'aggiornamento promette una nuova serie di feature come una nutrita sfilza di minigiochi accessibili tramite un casinò e diverse modifiche volte a modernizzare le datate meccaniche dell'originale. Restano intatti i capisaldi dell'epoca, dall'elevato livello di difficoltà al gran numero d'incontri casuali. La serie di *DQ*, finalmente assicuratasi un suo pubblico anche in occidente, si sta quindi pian piano affiancando alla sua eterna rivale *Final Fantasy* anche grazie ai suoi toni più leggeri e spensierati, una tendenza che speriamo continui.

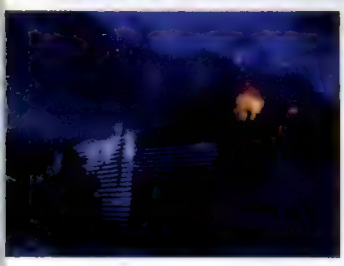




Il gioco ha venduto, dopo sole tre settimane dall'uscita, oltre un milione di copie. Si è poi scoperto che la ROM giapponese contiene al suo interno localizzazioni pressoché complete in italiano, inglese, tedesco, spagnolo e francese

I fan di *Dragon Quest* riconosceranno sicuramente Ragnar, Healie e Taloon, apparsi come cammei nella Monster Arena di *DQVIII*

Il gioco sa essere spettacolare, anche grazie agli ottimi effetti particellari gestiti dal motore grafico



Brothers in Arms: Hell's Highway

Dopo un lungo sviluppo, Gearbox è finalmente pronta a scendere sul campo di battaglia. Ne uscirà viva?

I compagni reagiscono in fretta ai comandi impartiti, e anche se sono sporadicamente d'impiccio nel complesso le dinamiche di squadra funzionano in maniera piuttosto naturale

FORMATO: **360, PC, PS3**
PUBLISHER: **UBISOFT**
SVILUPPO: **GEARBOX**
ORIGINE: **USA**
USCITA: **AGOSTO 2008**

La miriade di sparatutto sulla Seconda Guerra Mondiale ha fatto sì che *Hell's Highway* adottasse fin dall'inizio una sola parola d'ordine: differenziarsi. Essendo stato tentato praticamente ogni approccio possibile al tema, Gearbox ha dovuto trovarne uno che non fosse ancora del tutto occupato, e ha optato per quello cinematografico.

È impossibile non notare fin dai primi momenti dell'hands-on le strizzatine d'occhio al serial TV Band of Brothers (richiamato anche nel titolo) e tutto il resto del gioco si adegua all'atmosfera che si respirava nello show in questione. Il gioco quindi tenta di trattare la guerra dal punto di vista della tragedia umana, proponendo fin dall'inizio cut scene piuttosto lunghe in cui vengono proposti dei melodrammatici scambi tra commilitoni, alternati a momenti invece piuttosto epici e incisivi.

La differenziazione continua anche sul campo di battaglia, con un gameplay votato al realismo piuttosto che alla frenesia. L'approccio giusto a *Hell's Highway* è quello riflessivo, basato sulla pianificazione tattica. Tale componente è integrata scorrevolmente nel gameplay, e ogni operazione si divide quindi in due parti. Nella prima, dopo aver trovato una copertura adeguata si decide dove posizionare la propria squadra (usando i grilletti laterali), che potrà esser sfruttata per la copertura o per tendere un'imboscata al nemico. Nella seconda fase, darete il via all'azione, e se la strategia che elaborata risulterà efficace sarà difficile ritrovarsi in guai imprevisti.

Allo stesso modo non è neanche possibile sperare nella fortuna, essendo il gioco piuttosto categorico, e se avrete mandato una squadra nella direzione meno favorevole o più esposta lo scoprirete ben presto quando i loro nomi cominceranno ad apparire nella lista dei caduti.

Lo stesso discorso vale ovviamente anche per voi stessi: è impensabile tentare di correre in mezzo al campo nemico senza avere le spalle opportunamente coperte da un'altra squadra, e come è giusto che sia basteranno pochi secondi (in cui lo schermo si tinge di rosso segnalando il rischio incombente: non esiste infatti barra della salute) perché la vostra corsa sconsiderata risulti, come è giusto che sia, nella morte. In altre parole, il gioco premia il ragionamento e sanziona severamente i colpi di testa.

Le coperture saranno ancora una volta le migliori amiche dei soldati, ma il nuovo fattore di distruttibilità farà acquistare loro un nuovo valore strategico, che imporrà di scegliere con sapienza dove piazzarsi e dove dirigere i commilitoni. Nascondersi dietro un muro è la scelta migliore, una carcassa da aereo potrebbe già essere più esposta, mentre usare una cassa di legno è semplicemente una pessima idea, dal momento che essa si frantumerà in pochi secondi sotto il fuoco nemico. L'impietosità del gioco e la conseguente, disperata ricerca di un riparo costruiscono un senso di precarietà e angoscia piuttosto unico, che è invece difficile trovare in altri giochi dove più che l'istinto di sopravvivenza conta la velocità dei riflessi con cui si spara.

Quando si tratta di stanare il nemico, invece, avere al proprio fianco la squadra dotata di bazooka è fondamentale: palizzate di legno, sacchi di sabbia e ripari vegetali salteranno in aria in maniera appagante, dando bene l'idea dei danni effettivi che un'arma del genere provocherebbe.

Nonostante qualche difetto limabile e canonici bug della grafica, *Hell's Highway* funziona bene, e se ultimato a dovere potrebbe sopravvivere alle affollatissime trincee degli FPS sul tema.

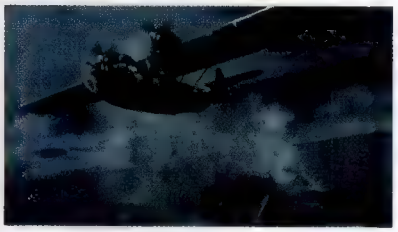
Il tono drammatico è accentuato dai volti dei soldati: sporchi, logori ed evidentemente segnati dalla battaglia. I vari personaggi hanno abbastanza carattere e si identificano facilmente

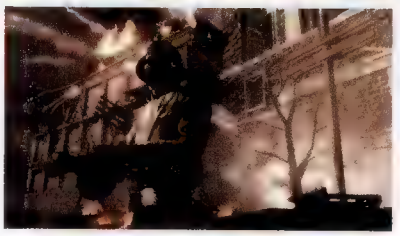
Violenza accettabile?

Il compiacimento nella rappresentazione della violenza, da noi già messo in luce nella scorsa anteprima dedicata al gioco su Game Pro 010, è visibile in alcune cut scene e nella action camera, momenti di gioco in cui la scena rallenta e l'inquadratura si sposta sull'obiettivo. Sono attivate perlopiù da granate, colpi di bazooka ed headshot, ma c'è da dire che i momenti di crudezza eclatanti non sono né frequenti né facili da attivare. Anzi, sono in netto contrasto con il procedere regolare del gioco, dove il modo in cui i nemici cadono sotto il fuoco del giocatore rientra tranquillamente nella norma. I momenti più sanguinosi possono comunque essere giustificati come una scelta stilistica, fedele alle fonti d'ispirazione.

Finalmente in edicola la prima rivista di grafica 3D che svela le tecniche esclusive dei più grandi artisti del rendering

In edicola il N°3





Molti aneddoti dimostrano l'ossessione di Treyarch per i dettagli: pare infatti abbiano costruito un modello in scala di un aereo della Seconda Guerra Mondiale per ricrearne con cura gli interni

Call Of Duty: World At War

Treyarch succede a Infinity Ward e riporta il franchise nella Seconda Guerra Mondiale

FORMATO: **360, PC, PS3, Wii**
PUBLISHER: **UBISOFT**
SVILUPPO: **TREYARCH**
ORIGINE: **USA**
USCITA: **SETTEMBRE**

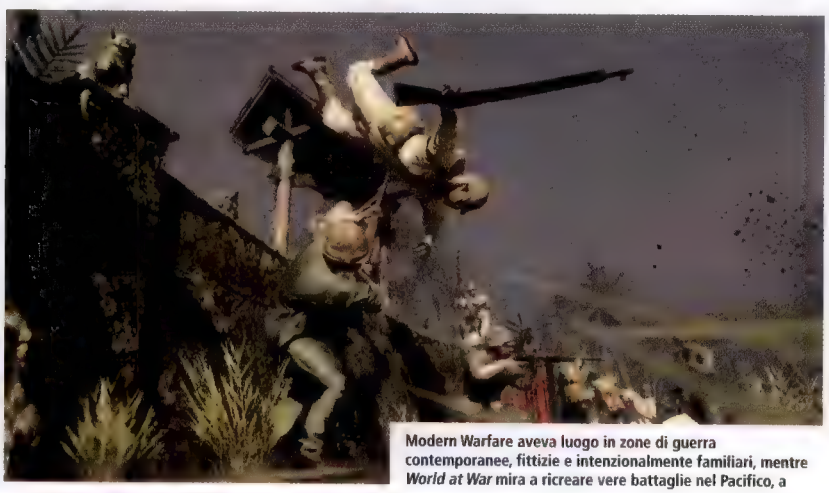
Non appena *Call of Duty: World at War* è stato annunciato formalmente, Treyarch si è ritrovata fra le mani un nuovo conflitto contro due fazioni nemiche, quella di chi è stufo di veder giochi sulla Seconda Guerra Mondiale e un'altra che ritiene inutile coinvolgere nuovamente Treyarch nello sviluppo quando il lavoro di Infinity Ward sul franchise si è rivelato il migliore di sempre.

I fanboy potranno anche non voler sentire ragioni, ma *World at War* è stato diligentemente costruito tenendo a mente entrambi i reclami. "Alcuni dei nostri ragazzi hanno lavorato a giochi sulla Seconda Guerra Mondiale più a lungo di quanto essa sia durata", confessa il creative director di Treyarch **Richard Farrelly** alla presentazione europea del gioco. Quindi Treyarch sa, anche meglio della maggior parte dei giocatori, della stanchezza indotta dagli infiniti titoli post-*Medal of Honor*. *World at War* è la Seconda Guerra Mondiale vista con gli occhi di *Modern Warfare*, per cui Treyarch non solo ha usato il motore di *COD4*, ma ha anche fatto il possibile per applicare le lezioni apprese dal suo grande successo.

Nello specifico, il team ha preso nota di come lo splendore e l'intensità di *COD4* abbiano consentito di attrarre sia i possessori casual di console che i fan hardcore degli FPS che esprimevano dubbi circa la sua profondità. Invece di promettere un single player più lungo di quello di *Modern Warfare*, lo sviluppatore ribadisce che ogni livello o sezione inadeguati saranno cassati, piuttosto che essere mantenuti come riempitivo. Anziché tornare alle uccisioni *multiproiettile* e alle baionette leggere, Treyarch ha assemblato un set di armi della Seconda Guerra Mondiale che dia al giocatore lo stesso senso di potenza dell'arsenale moderno di *COD4*, la più plausibile star del palcoscenico essendo un lanciafiamme in grado di distruggere non solo i guerriglieri giapponesi, ma con loro tutta la giungla. Al posto di trincee fangose e campi di battaglia desolati, i nuovi ambienti trasudano splendore e atmosfera cinematografici.

La via del samurai

Armi e ambientazioni a parte, l'altro principale cambiamento promesso da *World at War* è nel modo in cui i soldati giapponesi attaccheranno. All'inizio dello sviluppo, Treyarch testò l'IA dei vecchi soldati nazisti nei fitti e lussureggianti ambienti dell'atollo del Pacifico solo per capire che non potevano adattarvisi. È stato quindi ideato un nuovo sistema per riflettere l'astuzia con cui le truppe dell'Imperatore sfruttavano l'ambiente circostante e la loro obbedienza ai codici d'onore influenzati dal bushido, piuttosto che adottare i più moderati approcci alla resa e alla vittoria propri di altre fazioni. Treyarch afferma che i giocatori dovranno fare ricorso alla stessa arma che le truppe americane usarono per reprimere i soldati della foresta: il lanciafiamme, il cui corretto bilanciamento sarà per stessa ammissione del team cruciale.

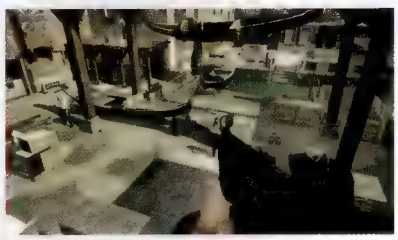


Modern Warfare aveva luogo in zone di guerra contemporanee, fittizie e intenzionalmente familiari, mentre *World at War* mira a ricreare vere battaglie nel Pacifico, a

La sola area in cui *World at War* può senza sforzo e indiscutibilmente reclamare la superiorità su *Modern Warfare* è l'autenticità storico-geografica. Treyarch ha scartabellato progetti tecnici, costruito modelli di veicoli a grandezza naturale per assicurare accuratezza e proporzioni coerenti e indugiato in ossessive e certosine registrazioni audio delle armi dell'epoca. Il grande ostacolo a un successo pari a quello di *COD4* potrebbe essere proprio l'ammirevole obiettivo di creare un nuovo gioco sulla Seconda Guerra Mondiale che non ricicli gli stessi vecchi campi di battaglia, ma si concentri sui fronti meno conosciuti. È difficile conciliare il concetto di esperienza 'definitiva' del conflitto con un titolo che sembra confinato a una grande città e poche isole.

World at War estenderà ed evolverà il sistema di incentivi di *COD4*, e offrirà mappe multiplayer sulla scia del successo e delle attenzioni riservati al suo predecessore, mentre i veicoli e le modalità co-op online e offline sono le aggiunte più ovvie. Saranno disponibili lo splitscreen, il multi-monitor e modalità online co-op fino a quattro giocatori. Alcune sequenze in singolo saranno omesse dal co-op, come una battaglia aria-mare in cui l'obiettivo strategico del livello è alternarsi tra quattro mitragliatrici durante un attacco: con quattro tiratori umani, non sarebbe proprio lo stesso.

Il gioco ha inizio con gli eventi narrati nel film omonimo (materiale ottenuto da Treyarch durante la preproduzione), mentre le scene tratte da Casino Royale, inclusa la promettente riproduzione di Venezia qui a sinistra, sono mostrate tramite flashback



Quantum Of Solace: The Videogame

Treyarch ha la licenza d'uccidere: speriamo che non uccida la licenza

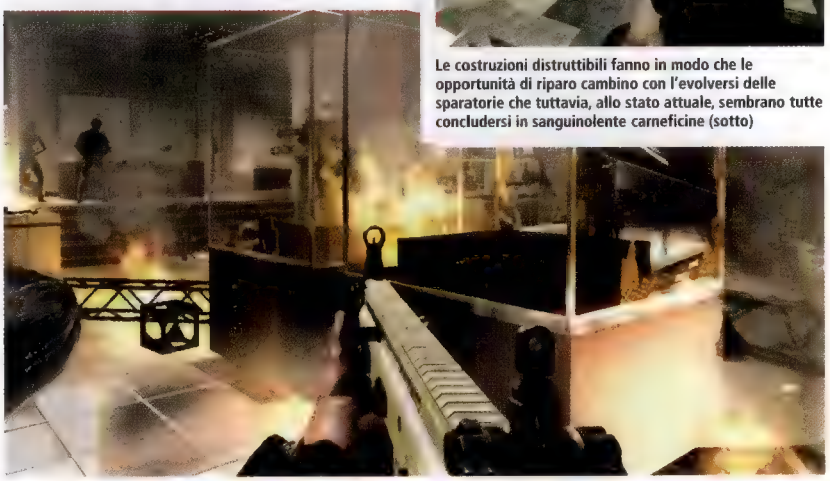
Ebbene sì: il nome del nuovo film di James Bond è terribilmente ridicolo, e l'orrendo logo dà la fuorviante impressione che si chiami 'Quantum of Solace 7'. Il detentore della licenza dell'immancabile tie-in è del tutto nuovo, ma resta comunque un gioco dedicato a Bond. L'unico dubbio che sorge è quindi lo stesso che ha assillato i giocatori negli ultimi dieci anni: c'è qualche possibilità che si riveli all'altezza di *GoldenEye*?

La risposta rimane per ora top secret poiché, nel momento in cui scriviamo, i dettagli in grado di fare differenza restano ancora da decidere, oltre che ovviamente da implementare. Ciò che appare evidente è che l'impronta minimalista di *GoldenEye* ha condizionato il design del nuovo gioco, per quanto la filosofia sembri applicata, in questo caso, più per un'imposizione del publisher mirata al guadagno facile. Treyarch sta dando vita a un titolo che si allontana dalle stantie fasi platform e le assurde sessioni d'auto a cui EA ci aveva abituati, rivelandosi invece un rigoroso shooter basato sull'engine di *Call of Duty 4* e costruito attorno alla trama del prossimo film e del suo predecessore, Casino Royale.

Dal momento che il lungometraggio ha inizio un'ora dopo la conclusione di Casino Royale, questo sposalizio in chiave videoludica gode di un perfetto senso narrativo, oltre a offrire numerosi scenari di rilievo. La città dell'Uganda nel primo film, ad esempio, sarà una delle location presenti, mentre la trama di *Quantum of Solace* partirà dal lago di Como per poi spostarsi nella città di Siena, in Austria e in Bolivia. Tuttavia, uno dei livelli tratti da Casino Royale, il complesso alberghiero di Montenegro, dimostra ancora una volta che i casinò (assieme agli hotel e alle navi da crociera) sono un'incredibile sfida per qualsiasi designer, con i loro sgargianti candelabri, i corrimano laccati, le sfarzose illuminazioni e l'onnipresente stereotipato sentore di glamour euro-trash. A un primo sguardo, in quanto a poligoni, effetti e scenario interattivo, sembrerebbe che Bond si sia ritrovato in *Virtua Cop 2* o, peggio ancora, in *Red Steel*.

Una volta abituata la vista allo sgargiante arredamento, il modo in cui il gameplay si ramifica nelle ambientazioni di *Quantum of Solace* si fa subito evidente. La meccanica 'riparati e spara' vista in *COD4* è fondamentale per il titolo: ogni elemento, dalle valigie agli enormi tendaggi, offre una protezione cruciale, e la loro distruttibilità influenza significativamente l'interazione tra giocatore e ambiente. Per certi versi, ciò è un chiaro esempio di come il gioco sia fedele al più claustrofobico e grintoso Bond post-Bourne.

Tutte le produzioni videoludiche realizzate sulla scia dell'immenso successo di *GoldenEye* hanno dimostrato quanto sia facile creare giochi mediocri dedicati a Bond, e Treyarch è da elogiare per essersi attenuta alla disciplina che animava l'opera Rare senza illudersi che la sua formula possa essere duplicata dopo tanti anni e passaggi generazionali. Tuttavia, a pochi mesi dalla *release*, Treyarch non ha confermato la presenza di enigmi o di altri elementi non legati al combattimento, mentre ha promesso di ridurre l'eccessivo numero di nemici attualmente presenti. *Quantum of Solace* potrebbe non distinguersi per il tipo di atrocità qualitativa che ha caratterizzato l'epoca EA, ma, finora, le rassicurazioni dello sviluppatore sono l'unica cosa che non lo fa sembrare un *COD4* in smoking.



Le costruzioni distruttibili fanno in modo che le opportunità di riparo cambino con l'evolversi delle sparatorie che tuttavia, allo stato attuale, sembrano tutte concludersi in sanguinolente carneficine (sotto)

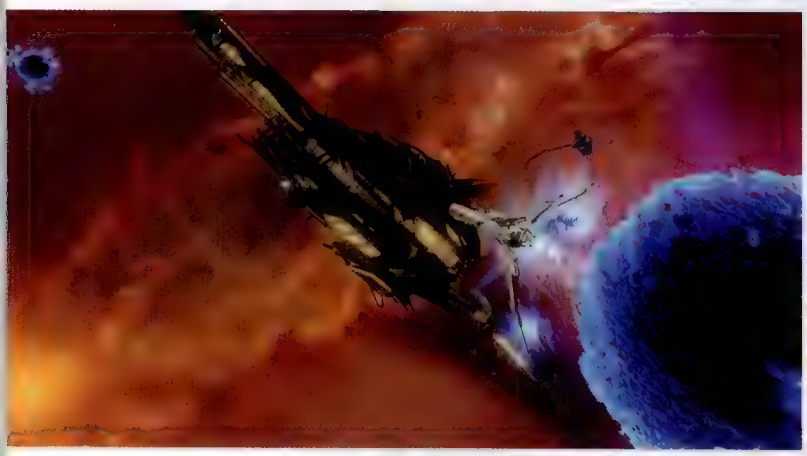
In questa sezione, i giocatori possono optare per un approccio furtivo piuttosto che ingaggiare il consueto scontro a fuoco. Quanto spazio sia stato dato altrove alla componente stealth è però ancora da vedere

FORMATO: **PS3, 360**
PUBLISHER: **ACTIVISION**
SVILUPPO: **TREYARCH**
ORIGINE: **USA**
USCITA: **31 OTTOBRE (EUR), 7 NOVEMBRE (USA)**

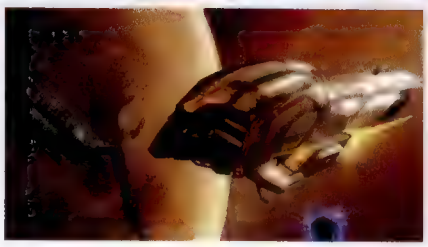
Licenza di licenziare

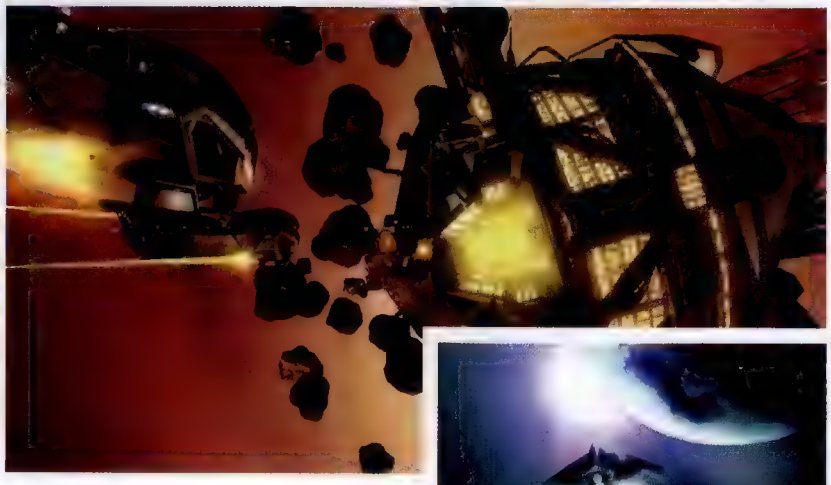
Comunque andranno le cose, *Quantum of Solace* è un affascinante esempio di come funzioni oggigiorno il possesso di una licenza. Prima che lo sviluppo del *gioco* prendesse piede, Treyarch chiese ai fan se avrebbero preferito un gioco di Bond in prima o in terza persona. Una volta ottenuti i risultati, inevitabilmente controversi, si optò inizialmente per adottare entrambe le visuali, in modo tale che, premendo un pulsante, i giocatori potessero cambiare prospettiva a piacimento. Il risultato finale è che la telecamera in soggettiva viene utilizzata nelle sparatorie, mentre la terza persona risulta utile nelle sessioni stealth che fanno tanto 007. Per contratto, Daniel Craig ha concesso malvolentieri il suo volto alla controparte videoludica di Bond: c'è però da chiedersi quanto la sua espressione spenta e zombificata possa essere un pregio per il gioco.

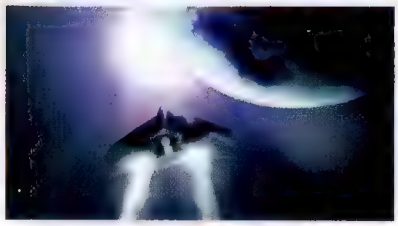
Nonostante non sia ancora stato rilasciato nessuno screenshot comprendente l'HUD, dalla demo mostrataci sembrava semplice e funzionale, ben diverso dallo stile tassellato degli altri MMOG. L'interfaccia sarà inoltre completamente personalizzabile



Sebbene vi sia un'enorme quantità di sparatutto ad ambientazione spaziale per PC, non molti esponenti di questo genere hanno visto la luce su console. È certo difficile immaginare che la granitica campagna di uno strategico si adatti al formato, ma lo stesso non può dirsi dei dogfight interstellari: dove sono, dunque?







Jumpgate non rappresenta lo spazio come un freddo enorme vuoto senza vita. Nebulose e pioggie di meteoriti si mescolano sulla tavolozza degli scenografi per donargli colore

Jumpgate Evolution

Codemasters volge lo sguardo ai cieli e lancia la sua sfida a Eve Online

FORMATO: **PC**
PUBLISHER: **CODEMASTERS ONLINE**
SVILUPPO: **NETDEVILS**
ORIGINE: **USA**
USCITA: **PRIMAVERA 2009**

Le titaniche vendite di *World of Warcraft* non hanno certo dissuaso molti sviluppatori dal cimentarsi nella creazione di MMOG ad ambientazione tolkieniana, e di conseguenza non ci sorprende scoprire che un coraggioso sviluppatore sta sfidando un altro mostro sacro del genere quale *Eve Online*, gioco che da solo rappresenta una parte prominente dei prodotti esportati dall'Islanda e che vanta a oggi una comunità di giocatori di gran lunga superiore alla popolazione del suo Paese di provenienza.

NetDevil ha astutamente compreso che l'unico modo per prendere le distanze dall'inarrivabile concorrente era rendere il suo gioco più accessibile. *Eve*, infatti, pur se encomiabile per le sue tante qualità, è rinomato soprattutto per la sua difficoltà di approccio e per la comunità che lo popola, formata da giocatori che godono nel tenere un comportamento spietato e machiavellico. È innegabilmente parte del suo fascino, quello di un mondo totalmente libero da quei paletti artificiali che costringono in ginocchio chi fa un torto ad altri o precludono sul nascere gli abusi; *Jumpgate* segue invece una strada più tradizionale, tracciando una netta linea di demarcazione tra il PvP [Player Versus Player] e il PvE [Player Versus Environment]. Non è però ancora ben chiaro come verranno implementate queste varie funzionalità, né cosa accadrà quando tenterete di attaccare un giocatore in un'area non adibita al PvP. È stato però stabilito che queste zone fungeranno da arene per diverse sfide, tra cui anche delle catturabandiera, e non costituiranno una modalità a sé. Le succitate aree saranno infatti disseminate per la Galassia, in modo tale che i giocatori debbano necessariamente arrischiarsi a oltrepassarle o, quantomeno, prepararsi a una lunga deviazione per aggirarle.

La maggiore accessibilità del gameplay di *Jumpgate* gli consente d'inserire diverse sezioni di combattimento spaziale in stile *TIE Fighter*. Si tratta di un tipo d'azione frenetica, ma semplice e intuitiva, che coinvolgerebbe potenzialmente un gran numero di giocatori e beneficerebbe del contesto da MMOG grazie al danno e alla precisione extra garantiti alle vostre munizioni dal level up. Il sistema di agganciamento rappresenta inoltre un intelligente metodo per coadiuvare elementi GdR e sparatutto, ed è impiegato per pareggiare il dislivello tra le abilità dei giocatori; durante la dimostrazione di un raid da noi vista, gli utenti di livello più basso sfrecciavano e si tuffavano in picchiata attorno a una stazione spaziale pesantemente armata. I più potenti, in questo stesso ambito, si vedranno disabilitare la mira automatica.

Ovviamente tutto ciò è inquadrato in una classica trama fantascientifica, un polpettone a base di misteriosi alieni invasori, portali stellari e così via, anche se tutto ciò è utilizzato unicamente per introdurre le tante fazioni tra cui il giocatore potrà scegliere. Sarà inoltre possibile personalizzare completamente la propria astronave, che assumerà il ruolo che rivestono gli avatar negli MMOG classici. Elementi ormai ritenuti la norma nei titoli odierni, ma premettendo che gli sviluppatori riescano a implementare come si conviene le basi del gioco, la prospettiva di far partecipare migliaia di giocatori contemporaneamente a epiche battaglie spaziali potrebbe facilmente renderlo una nuova stella del genere.

Nello spazio nessuno può sentirti... tramare

Nonostante le notevoli differenze e la presenza di un comparto narrativo piuttosto solido, *Jumpgate* deve molto a *Eve Online*. La chiave di lettura di entrambi è la libertà data al giocatore di plasmare il mondo creando e organizzando i propri elaborati gruppi sociali, completi di tutti gli intrighi e i voltafaccia del caso. I rappresentanti di Codemasters ci sono sembrati riluttanti a parlare di questo aspetto, ma hanno comunque suggerito che i giocatori riusciranno a creare proprie basi di potere autosufficienti.

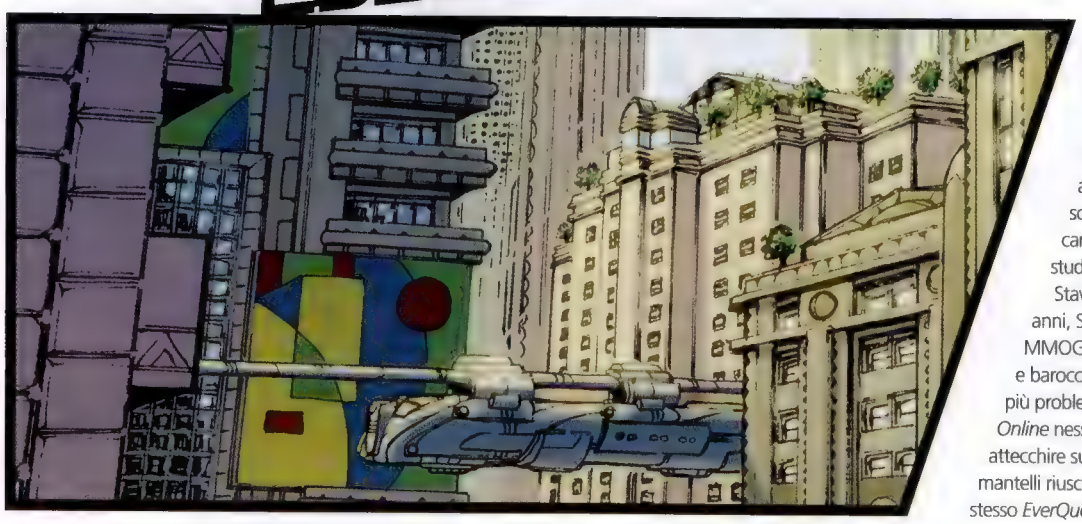
La rivista che ti svela tutti i segreti del mondo del Poker e le strategie per vincere sempre

SOLO 3,90 €

Chiedila subito al tuo edicolante!

LA LEGA DELLA GIUSTIZIA ONLINE

IL TEAM DI STAR WARS GALAXIES IMPARA DAI SUOI ERRORI E STAVOLTA PUNTA GLI OCCHI SU UN INTERO UNIVERSO



I mondi si scontrano ad Austin, nel Texas, dove i magnati delle industrie tecnologiche camminano fianco a fianco con mandriani da selvaggio West e le dimensioni parallele offerte da mezza dozzina di MMOG competono per un po' di spazio sui server. Quando tante realtà alternative si accalcano le une sulle altre, c'è da aspettarsi qualche improbabile incrocio: per questo non siamo sorpresi di trovare Superman e Darth Vader sotto forma di cartonati a grandezza naturale a darci il benvenuto nello studio di Sony Online Entertainment.

Stavolta siamo qui per trovare Superman. Negli ultimi due anni, SOE Austin ha lavorato discretamente a un nuovo MMOG tramite cui trasporterà un mondo a fumetti intricato e barocco in *DC Universe Online*, titolo d'azione per PC e, più problematicamente, PS3. Sin dai tempi di *Phantasy Star Online* nessun altro MMOG è realmente riuscito ad attecchire su console, ma Austin spera che maschere e mantelli riusciranno là dove *Final Fantasy* e persino il suo stesso *EverQuest* avevano fallito.

TITOLO: **DC UNIVERSE ONLINE**
FORMATO: **PC, PS3**
PUBLISHER: **SONY ONLINE ENTERTAINMENT**
SVILUPPO: **SOE AUSTIN**
ORIGINE: **USA**
USCITA: **2009**

Nei piani di SOE Austin figura la creazione di un potenziale circolo virtuoso per cui personaggi e trame nati nel gioco possano trovare una strada nei fumetti e nei film prodotti da DC stessa. Chi deterrebbe i diritti? "Sarebbe materiale interessante per un avvocato", ride Blakely

Sulla carta, l'universo DC è una licenza eccellente per un MMOG: i suoi 70 anni e quasi 4000 personaggi (stando al team di Austin, che presumibilmente avrà effettuato un censimento) lo pongono a fianco della Coca-Cola e della penicillina in termini di riconoscibilità a livello mondiale. Altri fattori, tuttavia, lo rendono anche ostico da trattare, a cominciare dal bilanciamento dei personaggi, da sempre oggetto dei classici dibattiti da scuola media circa le possibilità che Batman sconfigga Superman (ed esistono): una questione in cui si annida una sfida che potrebbe arrivare a determinare la riuscita del gioco. Questo senza nemmeno arrivare alla conciliazione di ciò che definisce i supereroi, ovvero l'essere diversi, con gli assunti di un mondo in cui ciascuno è *uguale* agli altri. Improvvisamente, molte certezze iniziano a vacillare.

C'è di più: SOE Austin si è già in precedenza trovata tra le mani licenze prestigiose che è riuscita a sprecare sia in termini di sviluppo, dal momento che *Star Wars Galaxies* fondamentalmente fraintendeva ciò che i giocatori desideravano da un gioco di Star Wars, che dal lato dell'amministrazione, con il deludente e inaspettatamente acerbo *Matrix Online* ereditato da Ubisoft.

***Galaxies* si è rivelato** una vera lezione di vita per lo studio, e sebbene Austin resti profondamente fiera della sua gestione del gioco sul lungo termine, con una quota di nuove iscrizioni pressoché stabile e la community complessivamente soddisfatta, non si può scacciare la sensazione che tale orgoglio somigli più che altro a quello di un genitore felice per l'uscita del figlio dal tunnel della droga. Non si può prescindere dall'osservare come le promesse di un mondo enorme siano state disattese dal prodotto finito, ma ciononostante Austin è decisa a imparare dai propri errori. "Una delle cose che abbiamo realizzato è che bisogna rendere giustizia alla licenza", ammette il vicepresidente dello sviluppo **John Blakely**. "Per *Galaxies* avevamo una visione del prodotto

MANTELLI DA GUERRA

L'art director interno di SOE Austin, Michael Daubert, non ha certo il tempo di provare frustrazione per il monopolio di Jim Lee sulla produzione della concept art del gioco, visto che deve occuparsi di tutt'altra sfida: rielaborare i disegni dei comic affinché funzionino in tre dimensioni. "È necessario che le parti deputate al 2D e al 3D collaborino", spiega Daubert. "I fumetti hanno bisogno di ingannare l'occhio per risultare dinamici. Nessuno vuole una noiosa immagine statica, ma bensì qualcosa che sia sopra le righe. Vi faccio un esempio: Jim [Lee] tratta Batman come se fossero due personaggi separati, ovvero Batman stesso e il suo mantello. È essenziale per la soggezione che ispira il personaggio. Come rendere questo fattore in 3D? Nei film l'effetto non viene mai ricreato con successo, dunque noi stessi abbiamo dovuto 'imbrogliare' molto. Il movimento dei nostri mantelli è su base fisica, ma ne controlliamo pesantemente le animazioni così da farli ondeggiare in modo drammatico quando serve".

che ci siamo limitati a imporre sulla licenza. Attiriamo i fan di Star Wars con il nome, loro arrivano nel gioco e si accorgono che non è affatto come pensavano, bensì una serie infinita di crafting e di code di azioni".

È uno sbaglio che il team non intende commettere due volte. "Ottenuta la licenza, abbiamo subito iniziato col pensare a cosa significhi realizzare un MMOG sulla DC", dice Blakely. "Bisogna capire in cosa consiste essere un supereroe: se questo concetto non è palpabile, allora nient'altro importa". Alcuni potrebbero obiettare che il *City of Heroes* di NCSoft abbia già battuto questa strada, ma Blakely non è d'accordo: "*Heroes* copia il template di *World of Warcraft*. La nostra mira non è imitare un altro MMOG, ma creare un bel gioco di supereroi e farlo su console, dato che i titoli più amati del genere sono solitamente prodotti lì. Così, infatti, si suppone siano più immediati".

Il problema centrale torna però a farsi sentire: Blakely ammette subito dopo di non riuscire a pensare ad alcun MMOG realmente di successo su console, anche comprendendo *EverQuest: Online Adventure*, alla cui realizzazione ha collaborato. "Nel passato, gli sviluppatori si limitavano a convertire i titoli da PC. I giocatori console, però, vogliono esperienze veloci e frenetiche, e per dar loro questo il sistema dovrà funzionare bene su console già in partenza". "Sapevamo che su PS3 non sarebbe bastato un *EverQuest* con mantelli e costumi attillati", concorda il mastodontico direttore creativo **Chris Cao**, alto due metri e somigliante a un incrocio tra Orson Welles e Bud Spencer. Blakely annuisce. "Come giocatore, devo poter compiere tutte le azioni normalmente associate a un supereroe: volare, sollevare auto con una mano, agire liberamente nell'ambiente circostante. Dobbiamo proporre qualcosa di movimentato".

La Batcaverna apparirà in *DCUO* sotto forma di area per i raid. Il modello fisico completo del gioco implica che sarà possibile persino sbattere sulla testa del Cavaliere Oscuro la sua stessa automobile. Austin intende espandere il mondo di gioco fino a comprendere i più sconsiderati eccessi dell'universo DC (spazio siderale incluso, dunque)

Quel che emerge da tali assunti è un gioco con due anime distinte che dovrebbe risultare un'esperienza unica per i giocatori di MMOG: un mondo persistente che pone in primo piano abilità e riflessi da action. "Microscopicamente è un gioco d'azione, a livello macroscopico un MMOG", chiarifica Cao. "Sul termine mensile abbiamo la scalata dei livelli per gli appassionati di MMO, e offriamo azione immediata a chi ama il genere. I due elementi non si contraddicono. Sono come pasta e fagioli". Blakely si associa: "Potrete entrare per venti minuti, iniziare un combattimento, vincere un oggetto e poi disconnettervi. Il divertimento in un contesto supereroistico non è picchiare centinaia di ratti tutti uguali. È il *drama*, la forza dell'atmosfera".

"SE VOLESTE BATTERVI CON SUPERMAN NON SERVE LA QUEST GIUSTA: BASTERÀ METTERE A SOQQUADRO I BASSIFONDI DI METROPOLIS"

Una cornice, questa, che sembra creata per far risplendere la licenza al suo interno, ma non necessariamente come ci si attenderebbe. In parole povere, non sarà possibile giocare come Batman, ma si potrà incontrarlo. "Perché non si può impersonare Batman?", chiede retoricamente Cao. "Perché non è un gioco di Batman, ma sull'intero Universo DC, di cui Batman è un personaggio esistente. La storia sarà incentrata sul giocatore: esistono già titoli su Batman e Superman e non scompariranno di certo. Qui ci si potrà far notare da loro, persino sconfiggerli, e credo che ciò sia interessante alla sua maniera".

È un rischio, ma anche una soluzione pragmatica per la creazione di un MMOG situato in un mondo pieno di personaggi iconici. Per riuscire nel compito, il team di Cao dovrà rendere il senso di una storia più grande in continuo sviluppo attorno al giocatore, e per il momento ha adottato un approccio organico e interessante. "E se, come cattivo, volessi menare le mani con Superman?", suggerisce Cao. "Non occorrerà attendere la quest giusta: basterà mettere a soqquadro i bassifondi di Metropolis. E così, mentre lanciate in giro le auto, ecco che in un lampo rosso e blu Supes è lì. Come eroi, invece, potreste ad esempio vedere Lex Luthor minacciare Supes con la kryptonite e intervenire". Anche senza il supporto della licenza, la struttura *ad hoc* delineata da Cao suonerebbe tremendamente rinfrescante in un MMOG qualsiasi, scevra com'è da qualunque quest di raccolta di muschi rari o di funghi velenosi e passibile di tante variazioni contestuali allo script precostituito. "Non è Disneyland", dice Cao. "Non è l'attrazione di Batman. È l'intero mondo DC".

Le meccaniche da MMOG sono sopravvissute, tuttavia, là dove servono. "Abbiamo accumulato una certa esperienza nello sviluppo di MMOG, e i più solidi stereotipi del genere non cadranno", dice Blakely. "I livelli, ad esempio", continua Cao. "Grazie ai livelli, le persone si sentono potenti, e dato che il nostro gioco si basa tutto sul sentirsi potenti la crescita della forza sarà gestita in modo classico. La differenza starà nel tempo necessario per salire di livello e nell'entità del potenziamento. Abbiamo adottato un principio chiamato crescita qualitativa. Se ne può trovare traccia, ad esempio, in un gioco di skate, in cui non conta il fatto di aver eseguito un trick, ma quanto bene lo si è eseguito. Chiunque voglia salire di livello, dunque, lo farà su un piano di base, ma dimostrandosi particolarmente abile otterrà qualcosa in più".

Assieme ai livelli, il team promette la presenza di quest, raid e istanze, più improntate all'immediatezza che all'esasperazione del grinding. Permane, a ogni modo, il dilemma dei superpoteri, "decisamente un problema reale", sospira Cao. "C'è Batman, che ha dalla sua solo grinta e ingegno, e al suo fianco Superman, che ha letteralmente fatto girare il pianeta in senso inverso. Ma così si finisce col pensare solo come dei game designer piuttosto che come autori di fumetti. La soluzione è suddividere i personaggi in combinazioni di poteri individuali: vista laser e volo piuttosto che forza bruta, ad esempio. In D&D, la forza ha effetto su

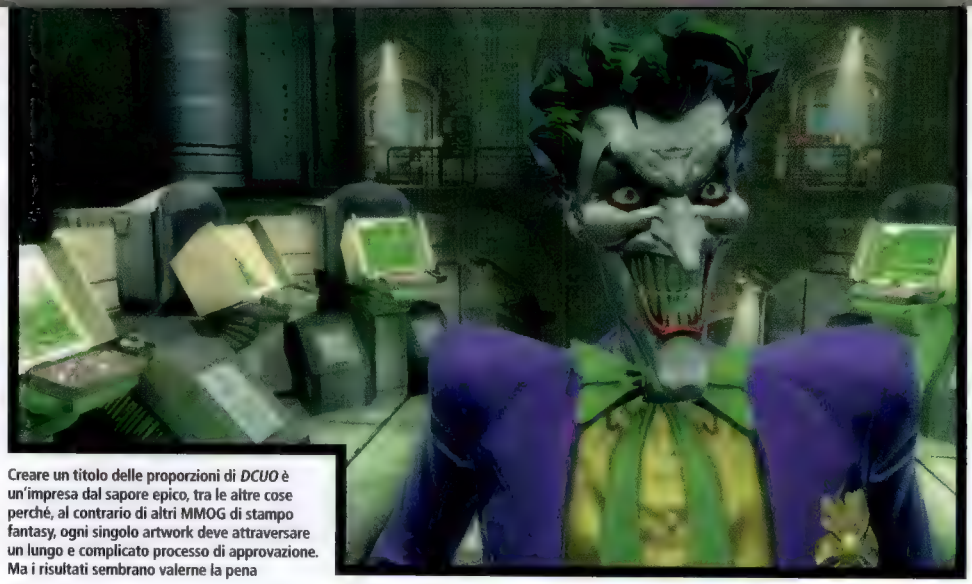
Nelle aree comuni, il PvP è ammesso soltanto quando un personaggio ha innalzato il proprio livello di 'minaccia' causando intenzionalmente fastidi agli altri giocatori, così da dissuadere (auspicabilmente) i seccatori dal monopolizzare il gioco

vari attributi diversi. Nel nostro caso vi forniremo abilità come la corsa veloce o la facoltà di trasformare gli oggetti in armi, la quale si traduce unicamente nelle dimensioni massime di ciò che si può raccogliere: in questo modo, riversando punti esperienza in tale abilità saprete di star giungendo esattamente a quel risultato e a nient'altro. Ciò permetterà di affinare una gamma di poteri specifici invece di potenziare un singolo attributo all'infinito".

Questo approccio modulare dovrebbe garantire che anche combattere Superman, caratterizzato dal suo raggio termico, dal volo e dalla suddetta capacità di 'armificazione', sia una sfida divertente e non impossibile. Il team, inoltre, sembra star progettando attentamente l'uso del contesto e dello scenario. Cao fa l'esempio del potentissimo stregone Black Adam: "Potrebbe facilmente distruggere il mondo, come nei fumetti, e non ci è possibile bilanciarlo in senso tradizionale. Al contrario, lo usiamo con giudizio: l'area dove lo si combatte è il suo covo, il Tempio di Iside. Non vorrà distruggerlo, dunque userà solo alcuni dei suoi poteri".

Al di là dei capisaldi degli attacchi speciali basati su ghiaccio, elettricità *et similia*, i giocatori sceglieranno anche un metodo di spostamento che può spaziare dal volo alle acrobazie. Il team affronta la calibratura dei poteri uno alla volta, assicurandosi che funzionino prima di passare al successivo. Soddisfatti del volo, hanno appena introdotto la corsa fulminea, già in grado di dare la nausea a chi guarda, e il prossimo della lista sarà il teletrasporto.

Le combinazioni delle capacità contribuiranno a dar l'impressione di essere speciali in un mondo in cui chiunque altro è ugualmente speciale, pur non potendo risolvere il problema interamente; Cao riconosce che nemmeno una quantità infinita di decorazioni da equipaggiare servirebbe allo scopo. "Far sentire speciale il giocatore si riduce, in definitiva, a proporgli una buona storia. Nelle trame dei comic book, tutto ruota attorno alla natura di fuoricasta dei supereroi, una premessa impossibile per il gioco. Noi partiamo dal fatto che per qualche ragione l'universo DC venga improvvisamente invaso da una caterva di nuovi supereroi e supercattivi: la domanda è 'perché'? Per farvi sentire speciali, facciamo sì che voi siate la storia e che dobbiate scoprire per quale motivo ce ne siano tanti di voi e come poter diventare più importanti degli altri".



Creare un titolo delle proporzioni di *DCUO* è un'impresa dal sapore epico, tra le altre cose perché, al contrario di altri MMOG di stampo fantasy, ogni singolo artwork deve attraversare un lungo e complicato processo di approvazione. Ma i risultati sembrano valerne la pena

È impossibile determinare ora gli esiti di questa decisione narrativa, ma la parte ludica ispira fiducia. Austin ha ingaggiato Jim Lee, fondatore della WildStorm, come direttore creativo esecutivo. Il coinvolgimento di Lee, devoto giocatore di *EverQuest*, è molto più profondo di quel che i cinici potrebbero pensare. "Jim e il suo team hanno disegnato tutto quel che appare nel gioco", spiega Cao. "Quando costruiamo Metropolis ci serve tutto, anche i più piccoli dettagli che non appaiono nei film e nei fumetti, e sicuramente è meglio chiedere che aspetto ha Gotham a chi la disegna ogni giorno".

A METROPOLIS APPARE SUBITO CHIARO CHE L'OMBRA DI CRACKDOWN SI ALLUNGA SU QUESTO GIOCO QUANTO QUELLA DI EVERQUEST

Concentrarsi sul mondo è particolarmente cruciale, in virtù del ruolo di primo piano giocato dall'ambientazione nel titolo. Come il cugino *The Agency*, sviluppato da SOE Seattle, *DCUO* utilizza una mistura di scenari condivisi e istanze collaterali anziché le aree aperte di *WOW*. Le due zone comuni rivelate finora sono, prevedibilmente, Metropolis e Gotham City, le quali, più che semplici hub, si rivelano ecosistemi multiuso che ospiteranno buona parte dello svolgimento del gioco.

Quando finalmente ci viene lasciato campo libero a Metropolis ci appare subito chiaro che l'ombra di *Crackdown* si allunga su questo gioco quanto quella di *EverQuest*. Struttura verticale e fisica sono di una sconcertante analogia al titolo Realtime Worlds, e presto ci ritroviamo a sradicare antenne e a sfrecciare tra i tetti come se non fosse trascorso che un giorno. Le ampie strade immerse in una luce dorata e fiancheggiate da alti grattacieli art dèco saranno inconfondibili per i fan dei fumetti, ma odorano di Pacific City lontano un miglio. Cao insiste sull'organizzazione volumetrica delle città: crimini in corso e distrazioni saranno sparsi ovunque, a ogni livello, e questa mentalità ancora una volta mutuata da *Crackdown* dovrebbe frenare almeno in parte l'esaurimento dei contenuti tipico di molti MMOG.

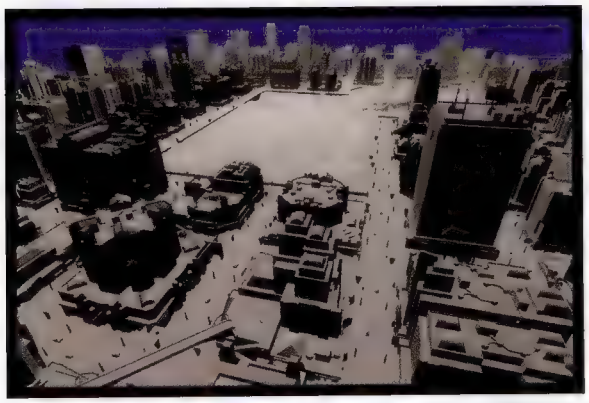
Stiamo giocando su una build per PC, ma è possibile controllarla tramite un pad PS3 che dimostra quanto bene il sistema di controllo si sia adattato alla transizione. La pressione dello stick destro è tutto ciò che serve per spiccare il volo, l'agganciamento del bersaglio è controllato dal grilletto destro e la selezione di mosse offensive e difensive è mappata rispettivamente sui pulsanti frontali e il D-pad. Una configurazione solo apparentemente complessa da ricordare.

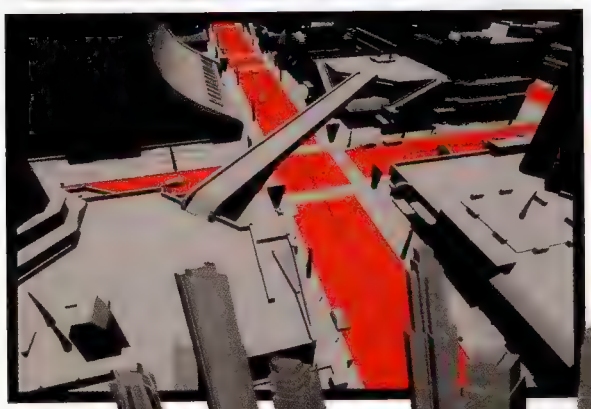
Metropolis attende ancora l'immancabile flusso di pedoni a occuparne le vie, eppure già adesso è in grado di garantire una buona dose di divertimento grazie alla presenza capillare di auto animate dall'engine Havok e di lampioni da estirpare e usare come mazze, ed è spaziosa abbastanza da ospitare dalle decine alle centinaia di supereroi che su ogni server ne calcheranno l'asfalto, salteranno sui suoi tetti in cerca della scorciatoia migliore o sceglieranno estemporaneamente di giocare a tennis con un autobus.

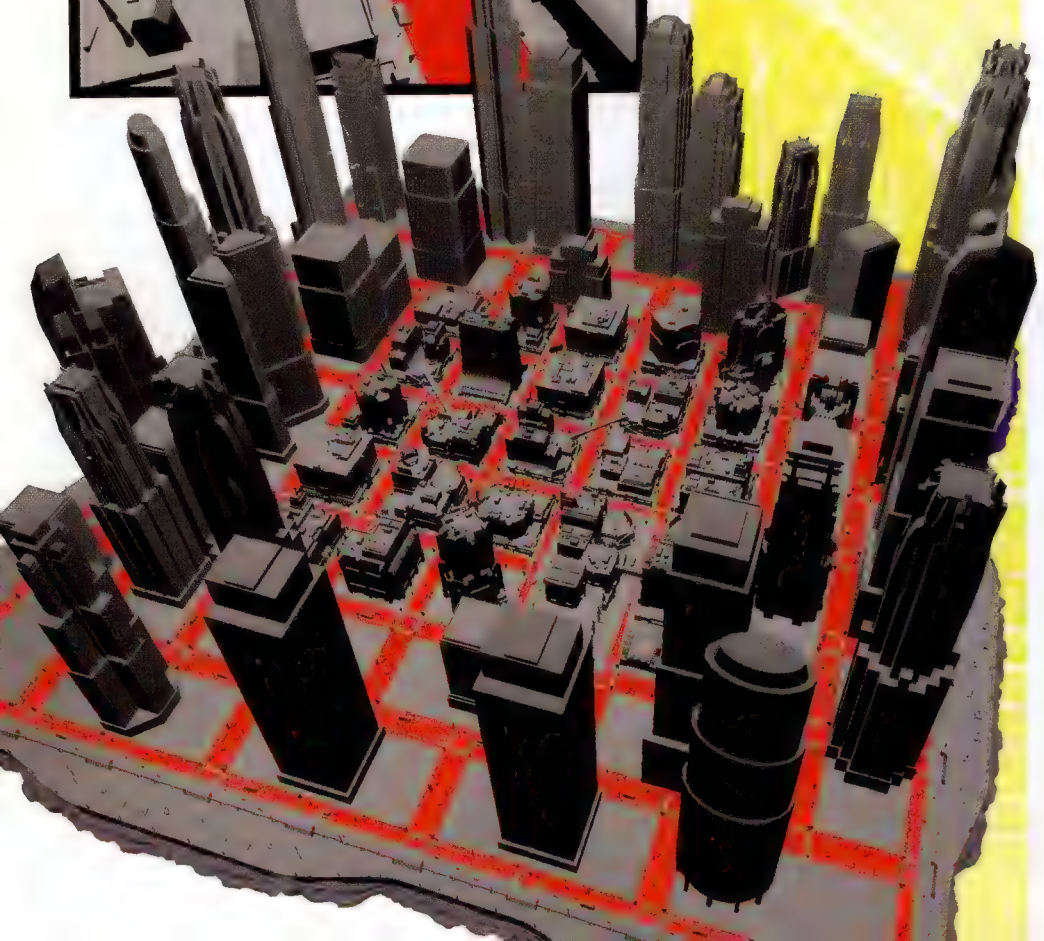
Lasciata Metropolis è il momento di provare il combattimento. Cao ci conduce in un'arena PvP in istanza, il Tempio di Iside citato in precedenza: una tomba egiziana completa di torce crepitanti e di sarcofagi da trafugare per usarli come armi contro gli altri giocatori. Durante le adrenaliniche e spontanee sessioni di PvP quattro contro quattro, *DCUO* non potrebbe esser più diverso da un qualsiasi MMOG, veloce e scomposto com'è e influenzato in tempo reale dal concerto dei poteri utilizzati dai giocatori. Le combo procedurali sono all'ordine del giorno: se si viene rinchiusi in un blocco di ghiaccio prima di poter fuggire, lo stesso si trasformerà in un oggetto fisico che un altro potrebbe raccogliere e lanciare all'indirizzo di un ignaro bersaglio. Cao ammette: "Stiamo creando giocattoli, più

Da sinistra: John Blakely (vicepresidente dello sviluppo), Michael Daubert (art director) e Chris Cao (direttore creativo) hanno recentemente cambiato referenti. SOE fa ora rapporto direttamente a SCE, non più a Sony Pictures. Il team di sviluppo può ora godere di un completo supporto interno all'hardware della PlayStation 3, cosa che lo avvantaggerà non poco nel suo lavoro su console

SOE Austin si serve di Kynapse per generare rapidamente grossi pezzi del mondo di gioco (sotto, una sezione di Metropolis, con il parco ben visibile al centro) e inserirvi percorsi automatici per le IA (le parti segnate in rosso sono precluse ai pedoni). L'uso di Kynapse fa risparmiare al team "centinaia di ore" di elaborazione manuale delle IA







STORYVILLE

Che i MMOG debbano ancora trovare il giusto modo di presentare una buona trama in un contesto tanto mutevole è una verità universalmente riconosciuta, e non è detto che *DCUO* vi riesca. "La storia è importante", dice Cao, "ma per questa licenza in particolare la drammaticità lo è di più. L'aspetto narrativo è più che altro un contesto, e la narrazione che abbiamo in questo gioco somiglia più a una telecronaca sportiva, del tipo: 'Mio dio, abbiamo combattuto Metallo nel suo covo e ha spinto uno dei nostri in una vasca d'acido!". Indubbiamente, comunque, una cornice narrativa forte conferisce profondità: un 'Batman se l'è presa con me, l'altra notte, perché mi ha chiesto una mano e io ho preferito andarmene per i fatti miei' è senz'altro più potente e significativo di un 'ho completato l'arco narrativo di Batman'".

Il mondo DC permea il gioco anche esternamente, sul piano tecnico: l'ultima build valida è nota all'interno del team come Fortezza della Solitudine, mentre le build giornaliere sono soprannominate Krypton "perché è come stare su un pianeta che esplode", scherza Cao

che abilità". "Internamente dicono che, fra le colonne di ghiaccio, gli effetti dello stato e la trasformazione degli oggetti in armi stiamo stipando il gioco di molte diverse imprese epiche", aggiunge Blakely. "Penso, be', che in fondo è di questo che sono fatti i supereroi".

Il combattimento, in questa fase, non è ancora libero dalla leggera instabilità propria dei MMOG funestati dal lag, ma le animazioni corpose e gli effetti, per quanto incompleti, compensano il problema e contribuiscono a far sembrare il gioco più viscerale rispetto a *WOW* o *City of Heroes*. L'impressione sovrastante è di velocità, dai movimenti di base agli scontri, che anche nei casi delle battaglie più serrate permettono di trovare un punto di fuga o di vibrare il colpo di grazia nell'ordine di pochi secondi. Le comiche ammucchiate di corpi rivestiti di calzamaglie colorate ricordano più una parodia che i toni epici della Justice League, ma ciò detto le battaglie sono ben lungi dall'essere ridicole pantomime: il PvP riesce già adesso a mantenere in equilibrio il rapporto di forze, concedendo sempre a ciascun giocatore l'occasione di salire alla ribalta.

Anche la struttura non lineare delle missioni sta iniziando a delinearsi. Benché il Tempio sia un'arena per il PvP, al suo interno sono presenti vari punti di comando da occupare per acquisire vantaggio in battaglia. Se tutti i nodi vengono conquistati, farà il suo ingresso sulla scena Black Adam, padrone del luogo, trasformando la scaramuccia fra giocatori in un boss fight: una transizione scriptata, ma non forzata. Se SOE Austin riuscirà a integrare ogni missione allo stesso modo, sarà una delizia affrontarle se comparate ai rigidi compiti a cui si adempie in *WOW*.

Manca ancora un anno abbondante di sviluppo e molte cose non sono state ancora discusse da Austin, dal sistema di pagamento all'integrazione di Home per finire con qualcosa di ancor più appetitoso: un sistema di alter ego dal ritmo più lento che potrebbe anche permettere il crafting. La nostra prova è comunque sufficiente a lasciarci speranzosi che i mondi persistenti online possano presto mettere radici su console. La cosa fondamentale è che *DCUO* appare come un MMOG solido e riconoscibile i cui soli cambiamenti sono legati al temperamento dei giocatori su console anziché alle limitazioni dell'hardware. Tutto è più veloce, robusto, bello e forse leggermente più sciocco dei colleghi su PC, il che tuttavia non vuol dire che manchi di profondità o di

sfumature e dettagli. Cao e il suo team vogliono che da una sessione di venti minuti gli utenti possano trarre comunque qualcosa, ma desiderano anche che si possa giocarlo molte ore di seguito senza annoiarsi: per questo, oltre agli scontri estemporanei in PvP, ci vengono mostrati progetti di quest d'investigazione molto elaborate e che si snodano su più ambientazioni talvolta addirittura sorprendenti.

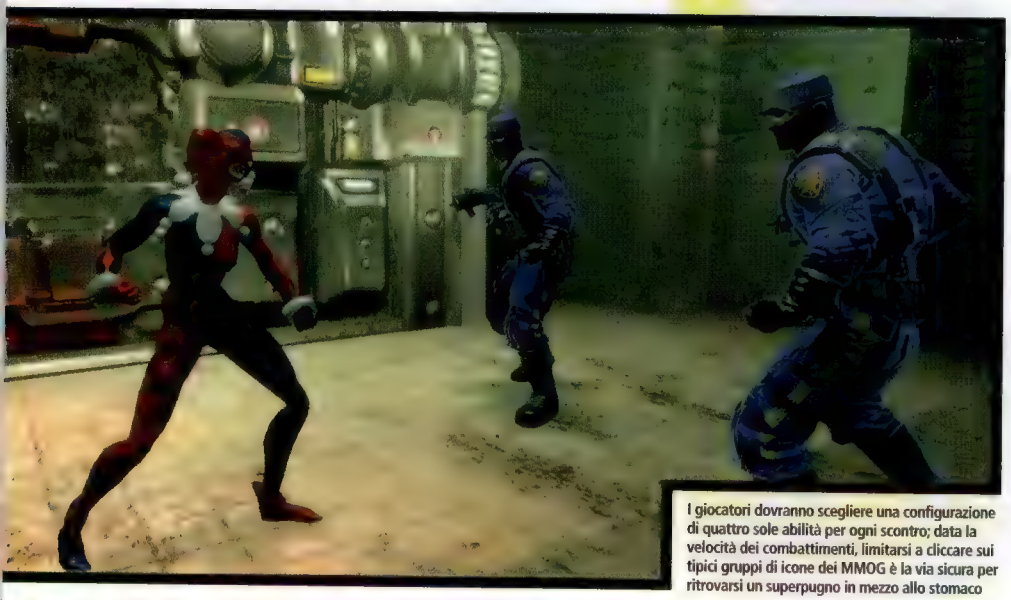
"Noi ci siamo già passati", risponde Blakely quando gli domandiamo se lo inquieti la cancellazione di *Marvel Universe* da parte di Microsoft con la scusa dell'incapacità di competere nella scena. "Penso che Microsoft non abbia trovato il giusto modo per avere un ritorno dal suo servizio, cosa a cui dovrebbe pensare a un livello organizzativo. È molto difficile realizzare questi giochi, di conseguenza è molto difficile farli girare e ovviamente lo è ancora di più ricavarne dei guadagni. Da quando sono in SOE abbiamo chiuso in attivo ogni anno, nonostante gli inevitabili scossoni".

La competizione, però, è ancora feroce e proviene da NCSoft, che ha scelto la PS3 come piattaforma d'elezione per i suoi MMOG su console, e persino dall'interno, con *The Agency*. Ovviamente, inoltre, su PC *WOW* è ancora vivo e vegeto. "*WOW* è un fenomeno a sé, ma guardando al target demografico a cui siamo interessati ci si accorge che non è lo stesso", dice Blakely. "Mi aspetto di riuscire ad aprire il pubblico dei MMOG per includervi anche quello degli action".

La sicurezza di Blakely e Cao durante la demo del gioco proviene dalla loro esperienza nel settore: non è tanto la certezza di star realizzando una hit istantanea quanto quella di poter riaggiustare il gioco fino a renderlo quel che gli utenti desiderano. *SWG* è, di nuovo, un ottimo esempio della loro filosofia, un gioco che sostennero nel momento più nero e che, cinque anni dopo, può vantare un numero d'iscritti sempre crescente. Forse, dunque, la più grande prerogativa di SOE Austin non sono Batman e Superman, ma qualcosa che comunque entrambi apprezzerebbero: intelligenza pratica e determinazione granitica.

IL POTERE DI CAMBIARE IL MONDO

I giocatori usi alla lenta crescita esponenziale dei propri poteri comune a gran parte dei MMOG resteranno sorpresi da quanto SOE Austin ha in serbo per loro sin dalle prime battute. Scegliere di poter volare non significa che inizierete saltellando per poi salire di livello pian piano: si inizia volando per poi potenziarsi ottenendo mosse e attacchi specifici per il volo. "Il viaggio dell'eroe fantasy è considerevolmente diverso da quello del supereroe", dice Cao. "Nel fantasy si passa sostanzialmente dalle stelle alle stalle, dal non avere nulla al possedere fama e ricchezze. Il viaggio del supereroe è invece interiore: si inizia con determinati poteri e, invece di diventare sempre più forti, si impara a usarli e a raffinarli".



I giocatori dovranno scegliere una configurazione di quattro sole abilità per ogni scontro; data la velocità dei combattimenti, limitarsi a cliccare sui tipici gruppi di icone dei MMOG è la via sicura per ritrovarsi un superpugno in mezzo allo stomaco

D&R: JIM LEE

Può parlarci della sua storia di videogiocatore, con particolare riferimento a EverQuest? Sappiamo che, al tempo, è stato uno dei suoi giocatori più assidui e appassionati.

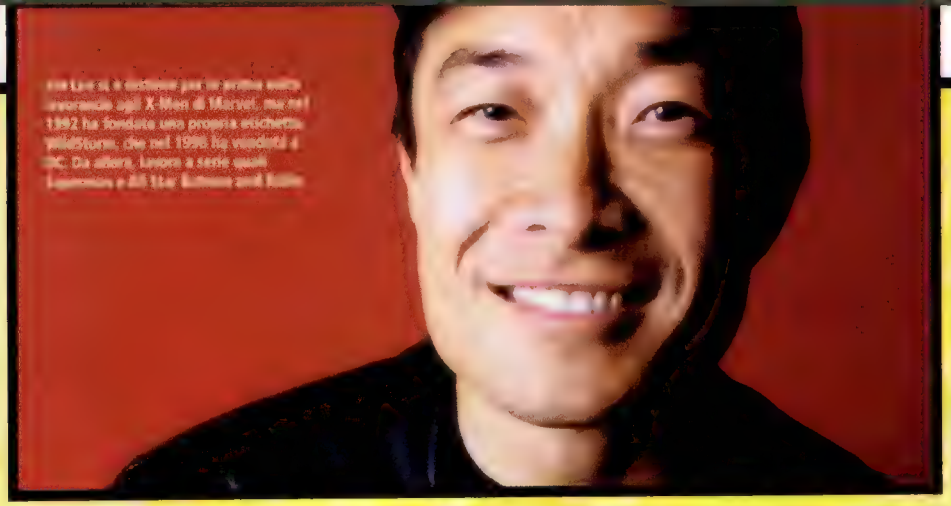
È assolutamente vero. Ho iniziato a giocare a *EQ* al lancio e sono stato testimone dei ripetuti crash dei server alla schermata di caricamento. Ma era così straordinariamente divertente che tutto quel che si poteva fare era maledire il Cielo e continuare a tentare di effettuare l'accesso. Giocai in modo piuttosto hardcore in varie gilde e finii con l'essere tra i primi a raggiungere il livello 50 sul mio server, potendo dunque partecipare ai raid di Nagafen e Vox e irrompere nei Piani della Paura e del Cielo. Giocavo da Paladino e fui il primo, di fatto, a ottenere il set epico dell'armatura sul mio server, ai tempi in cui quella era l'unica classe ad avere un set epico. Resta nella mia memoria come uno dei giochi più immersivi che abbia mai giocato perché, come nella vita reale, il mondo e il funzionamento del gioco erano pressoché ignoti ai primi giocatori. Oggi, con il proliferare di siti di walkthrough come Allakhazam, gli add-on ufficiosi di *World of Warcraft* e gli sviluppatori che offrono agli utenti informazioni inedite, si ha la possibilità di guardare dietro le quinte, cosa che fa sembrare i giochi più dei complessi sistemi di elaborazione che non dei mondi virtuali che imitano la vita reale. A guardarlo ora, *EQ* era indubbiamente uno dei più estremi esponenti del genere, tra la possibilità di uccidere gli altri giocatori per rubarne gli averi, le catene di nemici che inseguivano i party di zona in zona e le penalità sull'esperienza a ogni morte (più un sacco di altre cose), ma lo amavo.

Quanto è riuscito a farsi coinvolgere nel processo creativo di *DC Universe Online*?

Le mie responsabilità in *DCUO* sono di duplice natura. In primis, sono il direttore creativo esecutivo del gioco per conto di DC, il che essenzialmente significa che sono gli occhi e le orecchie di DC nel progetto. Vogliamo che il gioco rispecchi il tono e le atmosfere dell'universo DC e sia un esaltante ibrido tra un MMOG tradizionale e un action in terza persona su console: da un punto di vista globale ho voce in capitolo su ogni aspetto del gioco, tranne forse per quel che riguarda la base tecnica. Non so abbastanza di come i giochi vengano compilati e assemblati, so solo che ci serve la tecnica per portare alla vita il mondo di gioco [ride]. Tutto questo comporta la partecipazione a delle riunioni con i dirigenti creativi con l'opportunità di far sentire la mia opinione sul gameplay, le storyline e le locazioni su cui il gioco dovrebbe concentrarsi. Secondo, faccio sì che i disegnatori della mia compagnia, WildStorm, realizzino tutta la concept art, in modo che praticamente ogni edificio, costume, veicolo e ambientazione nasca direttamente dalla crema dei fumettisti che ho raccolto in WildStorm. Artisti di talento come JJ Kirby, Carlos D'Anda, Michael Lopez, Livio Ramondelli, Eddy Nuñez e Oliver Nome sono letteralmente sbocciati e maturati creando gli artwork del gioco, e penso che tutti resteranno stupefatti dai risultati.

Che sfide deve affrontare un disegnatore di fumetti che lavora per i videogiochi? Ha raffinato la sua tecnica di disegno lavorando a questo progetto?

Oh, santo Cielo, sì, e così tanto che sarebbe difficile quantificarlo. Disegnare fumetti e sviluppare e raffinare uno stile di disegno per i videogiochi sono due paia di maniche del tutto diverse. Noi artisti del bidimensionale



che lavoriamo per la carta stampata possiamo concederci innumerevoli lussi, [come] disegnare i personaggi con dimensioni e proporzioni differenti a seconda dell'impatto che vogliamo creare con un'illustrazione o una vignetta. Poter scegliere e sistemare l'illuminazione, l'angolazione e la composizione sono parti integranti della definizione di un particolare stile estetico. Nel mondo dei videogiochi, questo tipo di controllo è molto più limitato. Esiste, ma il risultato è sempre un compromesso tra ciò che si programma e come il giocatore sceglie di posizionarsi nello scenario o di visualizzare la grafica del gioco. Dato che poi le figure si muovono e sono molto più piccole su un monitor tipico che su una pagina stampata, credo che alcuni dei miei più sottili elementi stilistici vadano persi su schermo, cosa che spinge a calcare maggiormente la mano sulla peculiarità delle sagome. È un po' come il trucco di scena: lavorare su qualcosa che andrà ripreso richiede un makeup più pesante per dare lo stesso effetto emotivo ottenuto dal vivo.

Ha detto che, nei fumetti, il suo stile artistico è cambiato significativamente dal primo albo da lei disegnato all'ultimo: può affermare lo stesso nel caso di questo gioco?

Sì. Ogni qualvolta si disegna ripetutamente un personaggio, le scelte stilistiche compiute si fanno sempre più rifinite e sicure nell'ambito delle tecniche produttive insite nella propria mente. Guardate i primi disegni di Topolino o dei Simpson e confrontateli col loro aspetto odierno: vedrete un'evoluzione del tratto e della modellazione, una confidenza con le linee da tracciare via via più evidente. La mia visione di Batman è cambiata nei due anni circa in cui ho lavorato a Hush, e ancora durante i due anni di lavoro su All Star Batman. Stessa cosa per Robin. E sì, se vedeste i miei primi modelli per *DCUO* e le versioni finali vi rendereste conto di una grande crescita nella consapevolezza di come vadano costruiti i personaggi per evitare che gli arti collidano con le altre parti del corpo, di come il corpo debba accorciarsi quando la telecamera lo inquadra dall'alto verso il basso o di come rendere schiena e fondoschiena più belli da guardare, visto che sono sostanzialmente ciò che si vede del personaggio mentre si gioca [ride].

Spera in un rapporto reciproco tra il gioco e DC stessa, che magari porti degli elementi provenienti dal gioco ad arrivare nei fumetti e nei film?

Assolutamente sì, ed è per questo che penso che avere nel team del gioco qualcuno che abbia familiarità con entrambi i mondi farà la differenza. Ho perso il conto delle volte in cui dopo aver creato qualcosa di bello per il gioco sono entrato in contatto con Dan Didio [vicepresidente senior ed editor esecutivo del DC Universe] per sottoporgli qualche modello, ambientazione o costume da utilizzare nella continuity futura del DCU. Dan, a sua volta, ci ha chiesto di provare a reimmaginare alcune icone DC da utilizzare sia nel gioco che nei fumetti. Ovviamente, poi, potremo allacciarci in futuro agli eventi dei fumetti e portare le storie nel mondo di gioco, in modo che accadano simultaneamente. Le possibilità, come immaginerete, sono numerose ed eccitanti.

Il suo stile è particolarmente espressivo, soprattutto in elementi come il mantello di Batman. È riuscito a catturare quello stesso senso d'esagerazione espressionista nel gioco, dove non ha la stessa libertà nella scelta dell'inquadratura e dei movimenti?

A dir la verità, ho chiesto ai programmatori se fosse possibile avere mantelli che variassero in lunghezza a seconda della situazione in-game e mi hanno guardato come a dire: 'Sei matto? Ma chi l'ha fatto entrare 'sto tizio?' [ride]. Abbiamo perso questa possibilità (nonché quella di creare degli scorci in forte prospettiva), ma ne abbiamo guadagnate comunque altre: il movimento e il suono, che sulla carta si possono solo simulare. Sono strumenti straordinari, che permettono di creare effetti come lo stillicidio delle infiltrazioni d'acqua nell'Arkham Asylum, con una risata maniacale in sottofondo. Così si impara a creare atmosfera e a costruire la scenografia usando mezzi diversi da quelli con cui si è abituati a giostrarsi nella stampa.
Recentemente sto riflettendo sul colore e sulle palette delle texture, su come trasporre quel che usiamo nei fumetti nel mondo 3D, perché in un certo senso gli strumenti a disposizione per i videogiochi sono anche troppo potenti. Tutto comincia ad assomigliarsi perché tutti pensano a creare il massimo del 'realismo', ma per me si sta assistendo a un appiattimento, quindi sto ponderando un modo per rendere in 3D ciò che noi produciamo nei fumetti così da gettare un ponte tra il realismo degli engine odierni e la stilizzazione fumettistica. Vi farò sapere quando ne caverò qualcosa [ride].

"IL TEAM ARTISTICO DI WILDSTORM PRODUCE TUTTO IL MATERIALE VISIVO DEL GIOCO. PENSO CHE TUTTI RESTERANNO STUPEFATTI DAI RISULTATI"

Condizioni... atmosfe

Esiste una scuola di pensiero pronta a suggerire che i videogiochi hanno bisogno di creativi più famosi e riconoscibili, di alto profilo, se vogliono uscire dal loro ghetto ed essere presi più sul serio come medium e forma d'arte. Abbiamo bisogno di più Miyamoto e di più Molyneux e Wright, afferma questa teoria, di gente che possa affiancarsi senza sfigurare ai vari Spielberg, Lucas e Cameron di Hollywood, e solo allora il mondo inizierà ad apprezzare davvero ciò che questo medium rappresenta. Essendo un uomo che si è spinto fino a inserire il suo volto nel videogioco che sta creando, **David Cage**, sceneggiatore e regista di *Heavy Rain: The Origami Killer*, probabilmente sarebbe della stessa idea. Cage non è l'unico ad aver

riche

Il sogno di Quantic Dream sta diventando finalmente realtà. Da demo tecnica a gioco per PS3, in una ridda di emozioni

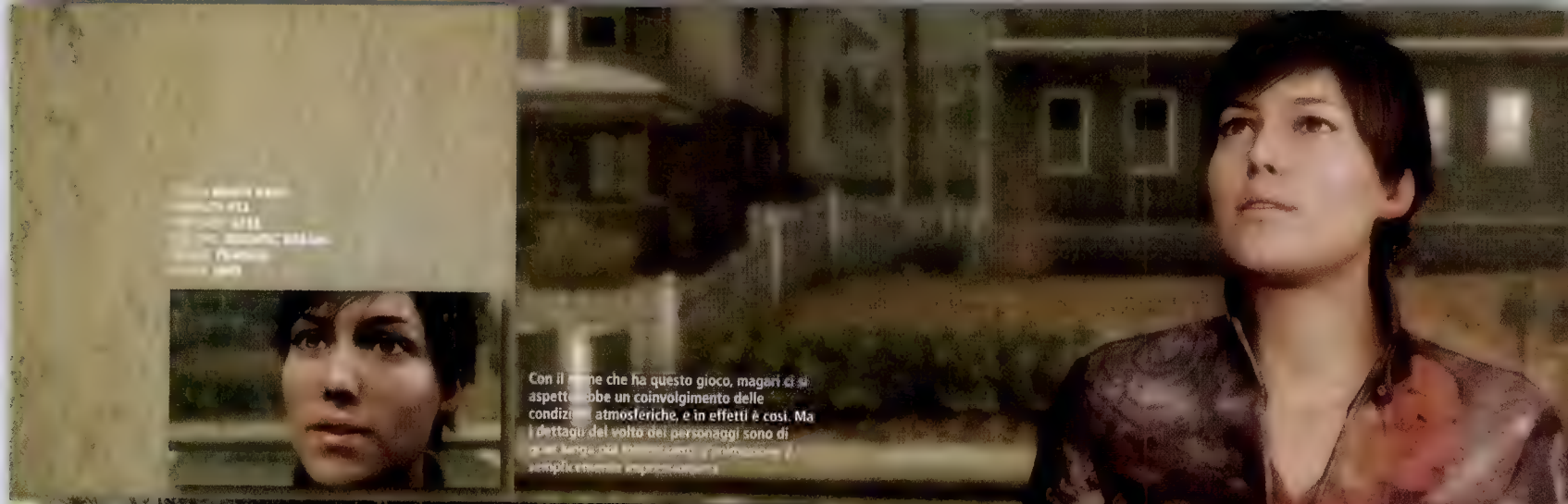
messo i suoi lineamenti in un gioco (chi non ricorda di aver sparato al Dr. Doak in *GoldenEye*, per esempio, che al tempo lavorava in Rare e aveva contribuito fattivamente a quel capolavoro?), ma il capo della francese Quantic Dream è andato oltre chiunque altro, mettendosi al centro della scena per oltre un minuto all'inizio della demo della precedente fatica del suo team, l'avventura per PC e console *Fahrenheit* (conosciuta anche come *Indigo Prophecy*).

In qualche modo, è stato un po' il "momento Hitchcock" di Cage, che gli ha dato l'opportunità di parlare direttamente alla telecamera e al suo pubblico, spezzando per un attimo la magia dell'invenzione videoludica e ricordando a tutti che c'è sempre un uomo dietro a tutto questo, qualcuno che tira i fili di personaggi ed eventi.

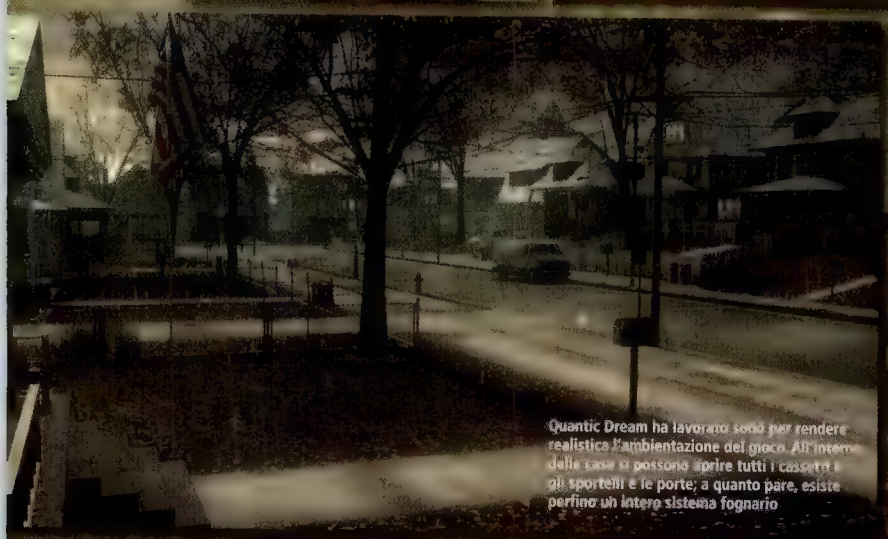
Nel corso della sequenza, Cage non diceva nulla che non potesse essere comunicato attraverso altri mezzi più tradizionali per il videogioco, ma è in parte proprio per questo motivo che ha avuto un notevole impatto. Qualcuno ha tacciato Cage di egocentrismo, per la sua scelta. Altri hanno considerato notevole questo tentativo coraggioso di sfondare il quarto muro, poiché per loro Cage non era il personaggio di un gioco che spezzava le convenzioni (dopotutto, è dal 1991 che Sonic batte il piede a terra con impazienza quando lo si lascia a se stesso per troppo tempo, e il porcospino di Sega non è stato il primo a fare una cosa simile), ma un membro dello staff creativo che si rivolgeva al suo pubblico. L'amore di Cage per le forme narrative, a quanto pare, sembra essere più che altro un'ossessione, e con l'esclusivo *Heavy Rain* per PS3, lui e il suo team parigino tenteranno di riscrivere alcune delle regole dell'avventura grafica, per riportare questo genere in auge, trasformato e adatto al pubblico moderno.

Ascoltando Cage che presenta il suo *Heavy Rain* mentre uno dei suoi colleghi mostra la demo con un Sixaxis tra le mani, si capisce subito che il gioco sarà un'esperienza per adulti, in toni che esploreranno l'intero spettro delle emozioni che vanno dall'oscuro al sinistro. "Definirei *Heavy Rain* come un thriller emozionale per adulti", spiega. "L'esperienza è tutta basata sulla trama. La storia non verrà narrata attraverso scene di intermezzo, ma direttamente attraverso le azioni dei personaggi: non osserverete la storia, la vivrete e la giocherete in prima persona."

Come avventura, *Heavy Rain* offre un coinvolgimento fisico maggiore di quanto non sia successo finora (ne riparleremo in modo più approfondito) e, ovviamente, anche un livello di grafica che non si è mai visto prima in un gioco per console. Ma l'attenzione di Quantic Dream non è in dettagli che facciano apparire più realistico un volto rugoso, o più scintillante il cofano di una macchina nuova di zecca. No, gli sforzi degli sviluppatori si sono concentrati nel dare letteralmente vita ai protagonisti del gioco. Una delle sfide più ardue, tra l'altro, per gli specialisti di computer grafica.



Con il nome che ha questo gioco, magari ci si aspetterebbe un coinvolgimento delle condizioni atmosferiche, e in effetti è così. Ma i dettagli del volto dei personaggi sono di [illegible]



Quantic Dream ha lavorato sodo per rendere realistica l'ambientazione del gioco. All'interno delle case si possono aprire tutti i cassetti e gli sportelli e le porte; a quanto pare, esiste perfino un intero sistema fognario

"Abbiamo lavorato sodo sul motion-capture, soprattutto quello facciale", afferma Cage. "Come sapete, gli occhi sono difficilissimi da realizzare: gli impercettibili movimenti che compiono di continuo fanno la differenza tra ciò che è umano e ciò che non lo è. Abbiamo perciò creato una tecnologia che ci permette di registrare anche quei movimenti dallo sguardo degli attori."

Le ombre applicate allo sguardo della protagonista e la pelle intorno ai suoi occhi sono altri elementi che congiurano per far avvicinare sempre più i personaggi di *Heavy Rain* a un realismo mai visto prima. La mancanza di "vitalità" che di solito caratterizza queste creazioni digitali è stata notevolmente ridotta, ed è quello che notiamo quando ci viene presentata Madison, una donna i cui lineamenti non solo sono avvenenti in un modo del tutto fuori dagli schemi, ma riescono anche a distruggere in gran parte l'idea che ella sia un essere artificiale. Possiamo senza dubbio affermare che gli sviluppatori di Quantic Dream siano riusciti a compiere un enorme passo avanti in questo campo, ed è affascinante vedere finalmente in un gioco il lavoro che nel 2006 il team aveva esplorato in una demo per PS3 intitolata 'The Casting'. È invero poco probabile che Cage possa fare una comparsa in *Heavy Rain*, ma grazie a questa tecnologia, se lo facesse, i suoi familiari, nel vederlo, avrebbero senz'altro un brivido.

La demo di oggi è stata creata appositamente per mostrare lo stile visivo del gioco e le sue meccaniche, e Cage ci dice che la trama che si osserva nella demo non avrà nulla a che fare con quella che sarà la vera storia del gioco. È tuttavia, è una creazione molto dettagliata. La protagonista, Madison, una giornalista, visita la dimora di un uomo che è accusato di aver ucciso diverse donne. Vorrebbe dare un'occhiata in giro, scattare delle foto e scrivere il suo scoop. Appena giunge a destinazione, Cage ci spiega il sistema di controllo unico del gioco: "Vogliamo che il gioco sia accessibile, perciò abbiamo spezzato diverse convenzioni. Ci si muove in avanti non usando una leva analogica, ma con un tasto dorsale. Perché? Quando la telecamera salta (negli altri giochi), i punti di riferimento del giocatore saltano anche loro, e ci si può perdere. Qui, invece, come in un gioco di corse, il tasto dorsale vi farà muovere sempre in avanti. Ed è analogico, perciò potrete scegliere se camminare o correre. La seconda innovazione riguarda la leva analogica destra, che abbiamo usato per controllare i movimenti della testa del personaggio. Quindi, quando si vorrà girare, non si faranno girare le gambe, ma la testa, per prima".

Il modo in cui Madison si muove nell'ambiente circostante sembra subito inusuale, anche dopo le spiegazioni di Cage. Siamo abituati a controllare personaggi che si vedono in terza persona e mantengono la testa fissa nella direzione in cui punta il loro torso, con la posizione che cambia solo in base ai movimenti del loro corpo.

Il sistema di *Heavy Rain* fa pensare a una visuale in terza persona portata in un mondo in cui un personaggio viene controllato nei suoi movimenti con il mouse.

"Non volevamo che la telecamera restasse fissa sulla schiena del personaggio, cercavamo di comunicare un vero senso della direzione", afferma Cage.

Il sistema di controllo innovativo realizzato dal team si vede ancora meglio quando Madison si avvicina a un secchio della spazzatura. In questo caso, il sistema MPAR (Motion Physical Action Reaction) del gioco viene in aiuto del personaggio e fa apparire delle informazioni in basso a destra sullo schermo, per dirvi come interagire con l'oggetto trovato. In questo caso, per esempio, l'illustrazione mostra come aprire il coperchio del secchio per guardarci dentro. Non si tratta solo di premere un pulsante per effettuare l'azione appropriata: la natura analogica dell'interfaccia fa si che si possa interagire con l'animazione, lentamente o velocemente, come pure ripeterla al contrario: così come si solleva il coperchio, lo si può rimettere al suo posto.

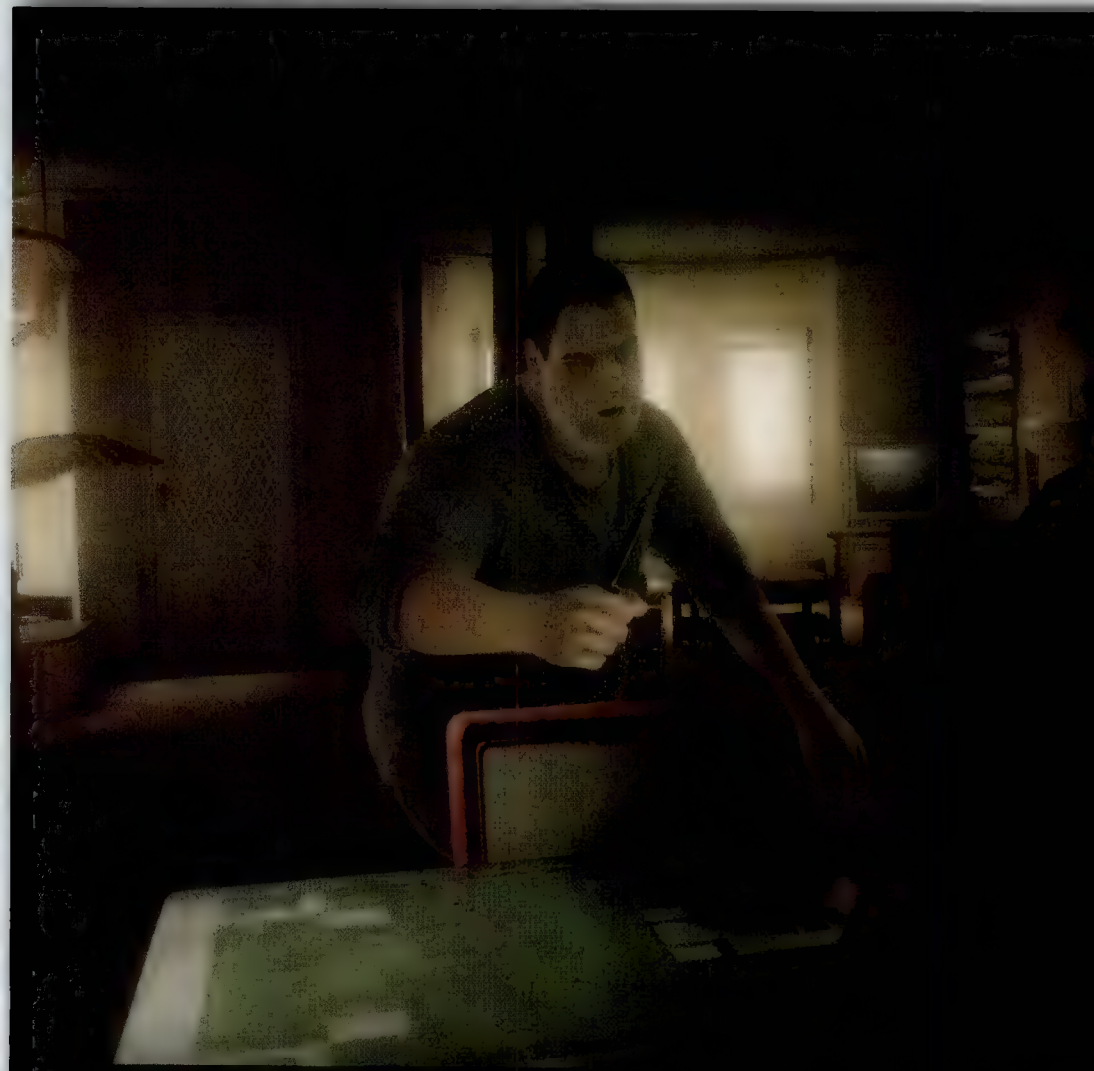
"Gli occhi sono difficilissimi da realizzare: gli impercettibili movimenti che compiono di continuo fanno la differenza tra ciò che è umano e ciò che non lo è"

THE CASTING

Se non vi è mai capitato di vedere la demo di Quantic Dream denominata "The Casting", fatelo assolutamente. "Ciò che ha colpito la gente è stato il fatto che il personaggio mostrava tutta una serie di emozioni, da un sorriso alle lacrime alla rabbia", spiega Cage, riguardo alla popolarità della demo. "Ci ha convinto del fatto che la gente voleva vedere qualcosa di diverso, in un gioco".

Cage: "Il gioco includerà 60 scene come questa, ciascuna diversa. Si verrà a creare un thriller oscuro e pieno di colpi di scena: come in un film, non saprete mai cosa aspettarvi"

Madison incontra le amiche speciali dell'assassino della demo. "Non avrete una pistola né una macchina, non dovrete risolvere enigmi o usare un inventario", spiega Cage. "Vi rapporterete alla storia in senso fisico"

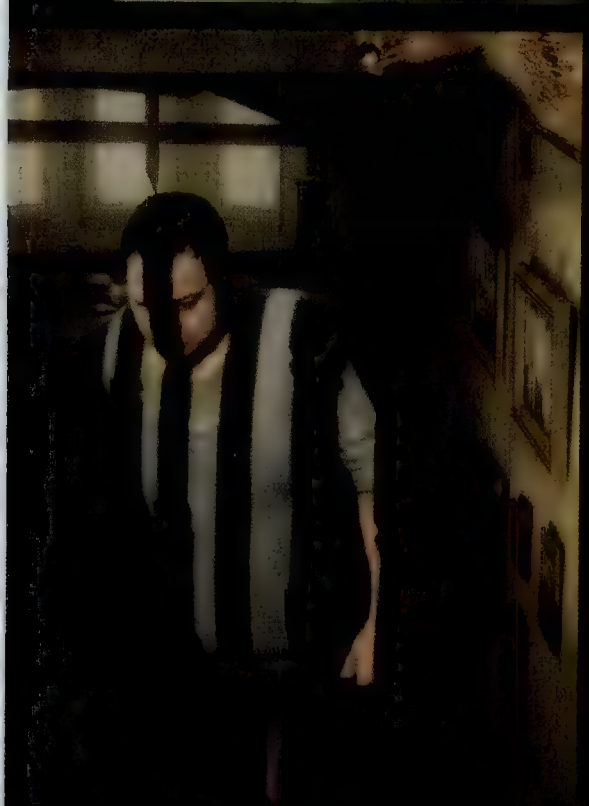


L'interazione con l'ambiente di gioco è più organica di quanto abbiamo mai visto, se non si conta il coraggioso quanto insoddisfacente *Trespasser* di EA, ma in questo specifico contesto non porta a nulla. Naturalmente, nel gioco reale questa nuova forma di controllo sarà senz'altro esplorata a fondo.

Se quanto abbiamo visto fino ad ora è basato su dettagli e delicata attenzione, ciò che avviene dopo non ha niente a che fare con la delicatezza. Nella spazzatura c'è una scarpa da donna. Una scarpa da donna nel secchio della spazzatura all'esterno della casa di un uomo sospettato di aver ucciso delle donne. Ah, se anche le indagini reali fossero così facili!

Piuttosto preoccupata, Madison si avvicina alla porta d'ingresso, al che il MPAR inizia a mostrare la sua reale profondità, offrendo due possibili opzioni: si potrà suonare il campanello o bussare. E poi, ecco fare la sua comparsa il sistema di dialogo, che vi permetterà di scegliere cosa dire muovendo il Sixaxis nella direzione dell'opzione scelta.

"C'è nessuno?" chiede Madison. Nessuna risposta. Il MPAR offre allora l'opportunità di guardare dal buco



Heavy Rain **utilizza un sistema di divisione dello schermo per rendere più avvertibile la tensione: in questo caso, si poteva osservare il pericolo in avvicinamento mentre si cercava di decidere cosa fare per evitarlo**

La qualità di *Heavy Rain* si estende anche alle sue ambientazioni. Nella demo, il laboratorio dell'imbalsamatore era quasi dettagliato quanto in questo disegno preparatorio... e altrettanto d'atmosfera

della serratura o di sbirciare dal vetro sporco di una finestra. Madison fa entrambe le cose, notando all'interno una sala buia e desolata. Sembra che in casa non ci sia nessuno, così la donna si avvicina alla porta del garage. Chiusa. La vediamo camminare lungo il perimetro della casa.

La finestra della cucina è invitante, ma è fuori dalla portata di Madison. In questo caso, gli impulsi del Sixaxis sono usati più duramente, per colpire a calci un barile fino a spostarlo nella posizione adatta a fare da scalino per Madison. "Questa è un'altra caratteristica del gioco", spiega Cage. "Se premiamo uno specifico pulsante, si vede quel che sta pensando il personaggio: si tratta del sistema di pensiero." Madison sta pensando che entrare nella proprietà privata di un sospettato di omicidio potrebbe essere una cattiva idea, ma tuttavia va avanti.

Il movimento del Sixaxis serve dunque a sollevare il pannello della finestra per entrare in casa. Una pressione del pulsante giusto ed ecco altri pensieri dell'eroina: "Che cos'è quest'odore? Deve venire dagli animali impagliati." A quanto pare, il padrone di casa ha l'hobby di imbalsamare animali: ce ne sono ovunque nel macabro soggiorno. Ma cosa c'è nel focolare? Un pezzo di stoffa, che sembra venire dal vestito di una donna. Forse il resto è stato bruciato? Potrebbe essere un altro indizio?

Al piano di sopra, troviamo ciò che chiunque abbia mai visto una puntata di CSI potrebbe tranquillamente aspettarsi, ma con cui Cage spera di scuoterci fino al midollo: c'è il cadavere di una donna nel bagno, il suo sangue sparso ovunque. Nella stanza successiva c'è qualcosa di ancora più agghiacciante: a quanto sembra, il nostro sospettato adora imbalsamare le donne quanto gli animali. Ha una notevole collezione in camera, donne impagliate fisse nelle più svariate pose, come se fossero le protagoniste di una folle scena teatrale.

"Le ha imbalsamate. A quanto pare, ho di che fare il mio scoop, ora", dice Madison. "Faccio una foto e me ne vado di corsa", continua istrionicamente Cage. "Perché da un momento all'altro l'uomo potrebbe tornare e ci troveremmo in una brutta situazione. Uh-oh..."

Sentiamo il rombo di un motore che si avvicina, da fuori. E poi *Heavy Rain* comincia a non essere più tanto prevedibile e diventa di nuovo molto interessante. Lo schermo si divide in due parti e in una sezione vediamo Madison, nell'altra il padrone di casa che sta rientrando.

"Sarà meglio muoversi lentamente, per non fare rumore: altrimenti lui potrebbe sentirla e saremmo nei guai..." dice Cage. Con una gentile pressione sul Sixaxis, Madison si muove in punta di piedi. Sentiamo di nuovo i suoi pensieri: "Devo sopravvivere. Non morirò. Troverò una soluzione. Io le trovo sempre".

Ora vediamo meglio l'assassino, la telecamera lo inquadra mentre si siede in poltrona, accendendo la TV. Allo stesso tempo, possiamo anche vedere il lento avanzare di Madison per le scale. Lei si muove fuori dal campo visivo dell'uomo, raggiungendo il garage e uscendone. I due non si incontrano direttamente nell'intera sequenza, ma l'azione spezzata in due riesce alla perfezione nel suo compito di trasmettere sensazioni intensissime, soprattutto quando Madison raggiunge la sua moto e, decisa a mettere quanta più distanza possibile tra lei e la casa degli orrori, si accorge che il motore non parte. In qualche modo riusciamo a evitare di mormorare imprecazioni, nel panico, mentre Cage cerca di alzare ancora di più il livello di tensione: "Presto, Madison, devi scappare! Ovviamente, il maledetto motore non si accende..."

"Okay, questa era una delle possibili storie", conclude Cage. "L'uomo è tornato, noi siamo riusciti a scappare in fretta: andremo alla polizia e racconteremo quanto abbiamo visto. Lo scenario accetterà queste informazioni e continuerà la trama in base a ciò che abbiamo fatto. Se *Heavy Rain* fosse solo questo, sarebbe già incredibile, ma è anche molto di più... ora vi mostreremo un'altra opzione, una variazione sul tema".

La sequenza viene giocata di nuovo, ma questa volta Madison posa il piede su un gradino cigolante mentre cerca di scappare. "Avanti, vieni fuori", dice l'assassino, allarmato dal rumore. "Non ti mangerò mica. Ah ah!" E di nuovo, l'azione si divide in due sullo schermo, ma questa volta Madison deve trovare un posto per nascondersi, mentre vede l'assassino avvicinarsi. "Ci sono diversi nascondigli nella casa, 20 o 30 posti differenti", spiega Cage. E per rendere la tensione ancora più palpabile, il MPAR fa notare che per ottenere di nascondersi bisogna premere simultaneamente una serie di pulsanti, il che metterà ulteriormente in ansia il giocatore. Ma in questo caso la manovra viene sbagliata di proposito, così che Madison si ritrovi a fronteggiare il suo inseguitore. Altre opzioni vengono mostrate dal MPAR sullo schermo, e alla fine la ragazza riesce in una rocambolesca fuga.

Cage sottolinea che lo scenario si sarebbe potuto evolvere in altri modi ancora. "Avreste potuto ucciderlo. Oppure vi sareste potuti nascondere per chiamare la polizia, che sarebbe venuta a salvarvi, se foste riusciti a sopravvivere abbastanza a lungo. Oppure Madison poteva essere uccisa. Ed è interessante anche questo, perché se morirà lei, morirà solo uno dei personaggi che si possono controllare nel gioco".

Cage non ci dice quanti personaggi giocabili ci sono, o anche come il gioco potrebbe proseguire se un personaggio muore e si passa al successivo per proseguire la storia, ma ci assicura che ogni particolare è stato attentamente studiato dal team di sviluppo.

"Forse la perdita di un personaggio potrebbe offrire delle possibilità che altrimenti il giocatore non avrebbe potuto ottenere", sorride Cage, sibillino.

Ma, ricordiamolo: lo scenario che abbiamo visto non ha niente a che fare con la vera trama di *Heavy Rain*, che Cage descrive, opportunamente, come una 'fascia di gomma'. "I giocatori, con le loro scelte, possono allungarla o accorciarla", dice lui. "La cosa interessante è che non si potrà cambiare la base della storia, la sua ossatura, ma il modo in cui viene narrata è completamente deciso dai giocatori. Saranno loro a definire la loro storia, attraverso gli invisibili paletti da noi fissati, e la vedranno evolversi secondo le conseguenze delle loro azioni".

Finiamo la demo pensando che probabilmente questo è stato uno dei più particolari e interessanti giochi che abbiamo visto da parecchio tempo a questa parte. Ed è piacevole vedere una produzione tripla A che si allontana così tanto dalla solita strada dell'FPS o del gioco di corse.

Se l'intera produzione sarà ricca di dettagli e di novità come la sua grafica, il nome di David Cage potrebbe diventare una pietra miliare della storia dei videogiochi.

"La cosa interessante è che non si può cambiare l'ossatura della storia, ma il modo di viverla è tutto nelle mani del giocatore"

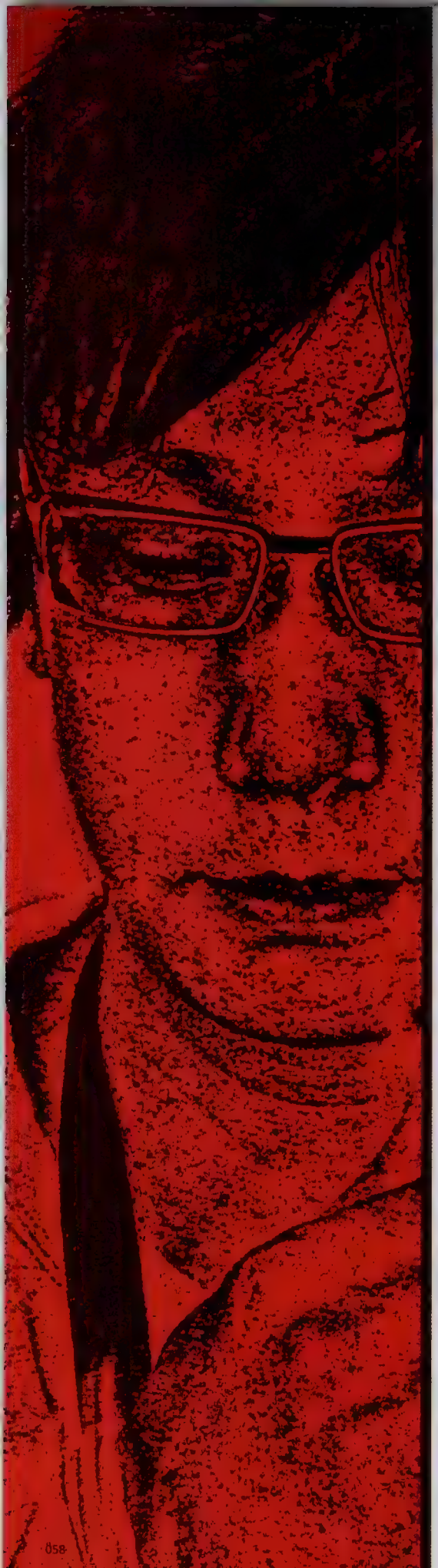
Sotto
segno
del
serpe

A tu per tu con il Maestro Hideo Kojima, incontrato in quel di Lipsia nell'ambito della Games Convention 2008. Pensieri e aspirazioni di un grande della storia dei videogiochi

Dopo l'incredibile attesa generata da *Metal Gear Solid 4* e il climax raggiunto con la data storica della sua uscita, è inevitabile il conseguente calo d'attenzione nei confronti del titolo, che ormai è stato assimilato in tutte le sue parti da tutte le persone che volevano farlo. La dura legge che impone di guardare sempre avanti e di aspettare i prossimi titoli in arrivo, non impedisce però che le memorie dell'epico capitolo finale siano marchiate a fuoco nel nostro cuore, un marchio ancora caldo e bruciante. Uno dei tanti, nuovi risvolti che la monumentale trama ha rivelato, ci ha fatto capire l'importanza che hanno le icone e i miti all'interno della nostra società. Agli occhi di tutti quelli che hanno amato la sua creazione, Kojima stesso è entrato a far parte delle due categorie. Ciononostante, alle domande che gli abbiamo posto quando l'abbiamo incontrato a Lipsia il Maestro risponde con un modo di fare squisitamente giapponese. Non si gode i riflettori, né enfatizza proponendo visioni particolarmente astruse o inutilmente altisonanti della sua opera. Un atteggiamento tenuto probabilmente per umiltà, ma soprattutto per lasciare la possibilità a tutti i fan di interpretare il gioco seguendo liberamente i propri pensieri e le proprie emozioni, così che una visione preponderante non tarpasse le ali ai sentimenti che l'opera ha suscitato in chi l'ha vissuta.

Metal Gear infatti si conclude dopo aver accompagnato vent'anni di vita del videogioco e dei suoi fruitori, cambiando profondamente tanto l'uno quanto gli altri. Nonostante qualche inevitabile polemica sul suo valore, *MGS4* si posiziona quindi su di un livello superiore rispetto a tutte le altre produzioni videoludiche esistenti, sotto tutti gli aspetti possibili. Per questo motivo non potevamo trattare l'intervista in maniera canonica limitandoci a riportare domande e risposte, né tanto meno si può archiviare l'argomento senza aver prima fornito degli spunti di riflessioni: ci auguriamo troveranno un seguito tra le pagine della nostra posta.

Abbiamo avuto la netta impressione, giocando a *Metal Gear Solid 4*, che fosse più simile al secondo capitolo della serie, rispetto agli altri. È effettivamente così?
Ebbene, direi di sì. E c'è più di un motivo per accostare *MGS4* e *MGS2*. Innanzitutto, va considerato che il capitolo conclusivo della serie è un sequel diretto di *Metal Gear Solid 2*: la narrazione degli eventi riprende proprio dai fatti raccontati e vissuti nel secondo gioco, i personaggi che si ritrovano sono esattamente quelli. Inoltre, le modalità della narrazione "spezzata" che si trovano in *Metal Gear Solid 4* sono le stesse che avevamo adottato per *MGS2*. La sensazione che i due titoli



Metal Gear Solid 3 rappresenta la chiave necessaria a comprendere tutta la serie: benché The Boss non sia presente in MGS4, la si può considerare il motore di tutta la vicenda. Il fatto che la sua volontà si perpetui nei decenni si riallaccia inoltre al meme, il leitmotiv del gioco

siano legati e strettamente interconnessi è perciò naturale e ovvia. Potrei del resto dire che, così come *MGS4* è più legato a *MGS2* rispetto agli altri capitoli della storia, così il primo *Metal Gear Solid* è più connesso alla storia e agli stilemi narrativi di *Metal Gear Solid 3*.

***Metal Gear Solid 4* è un vero e proprio tributo a Snake, un soldato che ha dato tutto, fino all'ultimo respiro, fino all'ultimo briciolo di volontà, alla sua nazione, un uomo in grado di fare qualunque cosa pur di portare a termine la sua missione. Cosa significa Snake per lei?**
Ammetto di essere molto legato a Solid Snake, è ovvio. Del resto, abbiamo delle similarità: io sono un ultra-quarantenne che ancora si ostina a creare videogiochi, lui, Snake, è un uomo che si ritrova invecchiato di colpo e ormai alla fine della sua vita, ma che nonostante tutto continua a combattere in prima linea, sul campo di battaglia. In qualche modo, io e lui abbiamo più che qualcosa in comune. Cosa che del resto, tra "creatore" e "creatura", succede spesso, in ambito artistico. A parte ciò, credo di aver voluto far compiere a Snake un'evoluzione, in *Metal Gear Solid 4*, rispetto a quello che era negli altri capitoli della saga. Precedentemente, Snake in qualche modo comunicava sempre a parole i suoi pensieri, le sue intenzioni e le sue emozioni ai giocatori. Trovava sempre un modo di "parlare", schiettamente, alle persone che lo osservavano al di là dello schermo. In *MGS4*, credo di aver voluto cambiare questa forma di comunicazione, a favore di uno Snake più silenzioso e più legato ai fatti. I giocatori osservano quello che fa, e le azioni mostrano effettivamente i suoi sentimenti, le sue emozioni e il suo intimo dramma.

GAME PRO:
In effetti, in Metal Gear Solid 4 Snake è molto meno ciarliero del solito. Nel primo MGS avevamo scandagliato la sua personalità in lunghi e intimi monologhi al codec, come quello in cui parla dell'uccisione di suo padre. In MGS4 invece il più delle volte le sue azioni non sono sottolineate da parole, ascolta molto e viene maneggiato dagli altri personaggi di dialogo in dialogo. Che siano gli sfoghi di Meryl o i rimbrotti di Otacon, Snake rimane piuttosto impassibile, essendo il suo obiettivo principale la missione e nient'altro. Anche questo può essere un punto di contatto che avvicina MGS4 a MGS2, in cui Snake pur essendo fondamentale nella trama era comunque poco visibile rispetto al nuovo protagonista che era stato introdotto, Raiden.

Il personaggio di Raiden sembra, a nostro parere, in qualche modo legato alla percezione che di lui hanno i giocatori. Sembra quasi che quando i giocatori iniziano finalmente ad apprezzarlo e ad affezionarsi a lui, la sua travagliata storia possa giungere a un lieto fine, e lui possa salvarsi. Era anche questo nella sua idea del personaggio?
Be', senz'altro è una percezione interessante del personaggio e sono contento che gli utenti infine lo abbiano in qualche modo apprezzato, più di quanto non abbiano fatto nel passato. Dopo l'uscita di *Metal Gear Solid 2*, infatti, mi sono subito reso conto di quanto Raiden fosse impopolare tra i giocatori, specialmente quelli occidentali... in particolare gli Europei! Quindi, ho cercato di sviluppare il personaggio nel capitolo conclusivo: volevo che la gente lo conoscesse meglio. In questo modo, speravo che lo capissero, anche se non fosse diventato amato e popolare tra i videogiocatori. Sapete, così come nella vita reale, anche i personaggi di un videogioco possono mostrare i loro pregi e i loro difetti. Probabilmente, in *MGS2* Raiden mostrava i suoi lati peggiori, e per questo non era piaciuto. La gente non lo vedeva *cool* e non ci si voleva identificare. Allora, in *MGS4* ho voluto mostrare la profondità

di questo personaggio, il suo essere un guerriero senza paura e purtroppo senza niente da perdere. Se, nella sua catarsi e nella sua salvezza finale, è stato infine compreso e amato dai giocatori, ne sono felice.

Può rivelarci qualcosa riguardo ai suoi prossimi progetti?
Al momento non posso rivelare nulla di specifico riguardo al prossimo gioco che andrò a sviluppare. Tuttavia, posso dirvi che sarà un gioco d'azione e che ho tutte le intenzioni di rivoluzionare molte delle regole secondo le quali si gioca al momento. Certo, un gioco del genere avrà bisogno tuttavia di parecchio tempo, prima di poter essere pronto a uscire, quindi immagino che nel frattempo saranno portati avanti altri progetti...

Alcune voci della critica e del pubblico hanno parlato contro le lunghe scene di intermezzo di *Metal Gear Solid 4*. Secondo queste voci, i giochi dovrebbero basarsi soprattutto sul gameplay, invece di "invadere" il campo del cinema. Qual è la sua risposta a queste critiche?
Capisco le critiche, certo, ma erano anche previste. Quando ho iniziato a lavorare a *Metal Gear Solid 4*, la mia intenzione primaria era quella di fornire una risposta il più possibile esauriente a tutte le domande che erano ancora rimaste irrisolte nel corso della serie e su cui i giocatori, in specie i fan, avevano dei dubbi. Ritenevo che fosse giusto che avessero una risposta, in quello che sapevo sarebbe stato il finale di una saga durata dieci anni. Così, pur sapendo perfettamente che la lunghezza delle scene di intermezzo sarebbe stata criticata da qualcuno, sono andato avanti, ritenendo che fossero assolutamente necessarie per dare le giuste spiegazioni e rivelare ogni segreto della trama in modo coerente e chiaro.

Ripeto, posso anche capire il perché delle critiche che sono state mosse a questa scelta, ma francamente, non do loro troppo peso e continuo a pensare che il gioco dovesse essere costruito così come è stato fatto.

Nella conclusione di *Metal Gear Solid 4*, si ha la netta impressione, a tratti, che forse la sua idea iniziale era quella di far morire Solid Snake, rendendolo un eroe che si sacrifica per la patria e per il bene del mondo intero, ma per qualche motivo non le è stato permesso di portarla a termine. È così?
A dire il vero, lo scenario iniziale che avevo previsto per la conclusione del gioco avrebbe voluto Snake come eroe "oscuro", che dunque alla fine si sarebbe probabilmente immolato per la causa. Sì, era una delle soluzioni possibili che avevo in mente. Ma quando ne ho parlato con la produzione, a loro non è sembrato giusto che la saga si concludesse con la morte di Snake. E così, ho cambiato idea e sceneggiatura ed è venuto fuori quello che avete visto. Be', anche se non era la mia idea iniziale, alla fine sono piuttosto soddisfatto di come si è conclusa la saga.

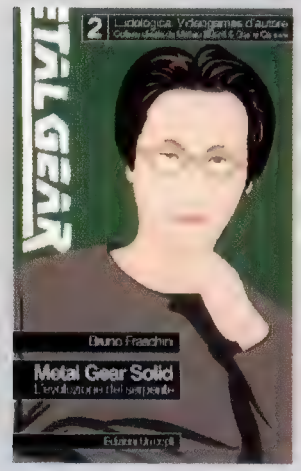
"Abbiamo delle similarità: io sono un ultra-quarantenne che ancora si ostina a creare videogiochi, Snake è un uomo invecchiato di colpo ormai alla fine della sua vita"

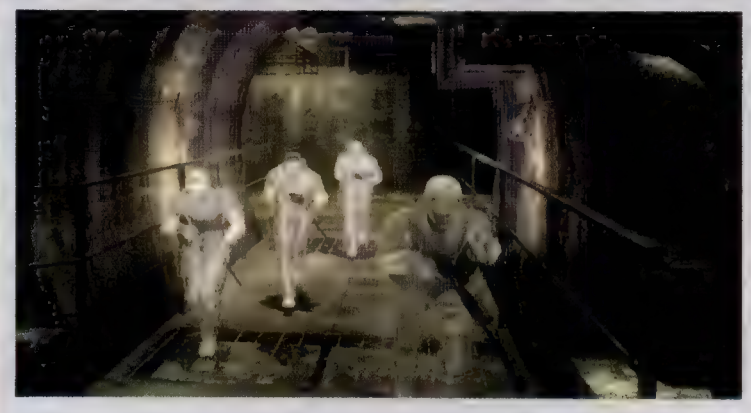
GAME PRO:
L'annosa questione delle cut-scene troppo invadenti è ritornata a essere oggetto di discussione per questo quarto capitolo. Se è vero che Metal Gear Solid 4 è spiritualmente più vicino al secondo capitolo che al terzo, era normale che non potesse essere mantenuta la scelta di quest'ultimo di limitare le cut-scene, a cui probabilmente Kojima era stato costretto a causa del feedback ricevuto (ciononostante, MGS3 rappresenta un affascinante unicum all'interno della serie). La lunghezza di questi momenti è una delle argomentazioni più sbandierate dai detrattori di Metal Gear e del suo autore, ma di fronte alle dichiarazioni riportate esse perdono completamente di senso. D'altronde, non si può giudicare MGS4 contando, cronometro alla mano, le sessioni giocabili, perché giocarlo significa incanalarsi in un viaggio emozionale, e se per trasportare le emozioni occorre usare un mezzo diverso che non richiede l'uso del joypad (il che è tutto da vedere, come dimostrano i briefing a bordo del Nomad) è lecito togliere il controllo fisico dal giocatore e lasciare che venga coinvolto emotivamente. Inoltre, la dichiarazione può essere shockante per chi aveva pensato che dietro alla decisione di non sacrificare Snake ci fosse una scelta maturata personalmente da Kojima. Tuttavia, dobbiamo anche pensare che eventi del genere in un processo creativo sono inevitabili e che forse, alla luce del significato del finale, uno Snake che sopravvive e incontra Big Boss che lo invita a smettere di combattere e vivere finalmente per se stesso dopo essere stato per tutta la vita uno strumento nelle mani degli altri, è un'immagine potente quanto lo sarebbe stata quella di un suo sacrificio ultimo.

Nel seguire la triste storia d'amore di cui è protagonista Otacon in *MGS4*, ci è parso di notare che c'è sempre uno schermo, un tramite tecnologico tra lui e la donna che ama. Per lo meno, nella fase finale del suo intreccio con Naomi. Forse la tecnologia viene vista, nel suo caso, come un tramite, come un "canale" per trasferire le emozioni? O è piuttosto una barriera di incomunicabilità

Vibrazioni positive

Il ritorno di Psycho Mantis verso le battute finali del gioco dà occasione di tirare una piccola frecciata nei confronti del joypad PS3. La mancanza della vibrazione nel Sixaxis non è stata sgradita solo agli occhi dei fan, ma anche dello stesso manovratore di menti. Impegnato a tentare il suo storico trucco di psicocinesi, con suo enorme disappunto scopre l'assenza del rumble e si dilegua in preda alla disperazione. Se lo si affronta avendo per le mani un DualShock 3, uscito nei negozi tre settimane dopo *MGS4* (e che peraltro vi consigliamo di acquistare per godere appieno del gioco), il trucco invece riesce perfettamente. Psycho Mantis si allontana soddisfatto, e con lui i giocatori, per il ritorno di questa funzione di cui erano stati tristemente privati.





L'evoluzione del Serpente di Bruno Fraschini (a sinistra), raro esempio di letteratura videoludica in Italia, è un'analisi matura e raffinata di *Metal Gear Solid* che attribuisce alla serie la dignità artistica che merita. Riteniamo inoltre doveroso ricordare l'autore del libro, purtroppo scomparso prematuramente

tra le persone?

In verità, ammetto che non avevo considerato nessuna di queste idee, quando ho immaginato la storia d'amore tra Otacon e Naomi. Non ho mai pensato alla tecnologia come un tramite o una barriera tra loro. C'è solo il fatto che i due non riescono mai a parlare realmente dei sentimenti che in realtà condividono, dell'amore che provano l'uno per l'altra. E quando infine Otacon lo capisce, è troppo tardi per tutto e la sta perdendo. Può solo esprimere il suo dolore, dunque, per la perdita. Sì, accade attraverso uno schermo, ma non penso che il focus debba essere sulla tecnologia, quanto sulle emozioni. Ho cercato di far esprimere ai miei personaggi le loro emozioni, i loro sentimenti.

"Pur sapendo che la lunghezza delle scene di intermezzo sarebbe stata criticata, ritenevo che fossero necessarie per rivelare ogni segreto della trama in modo coerente e chiaro"

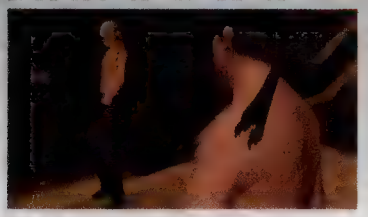
GAME PRO:

Se è vero però che il rapporto tra Naomi e Otacon non può avere un epilogo felice, esso è fondamentale per cambiare la vita di Sunny, la figlia di Olga Gurlukovich. Se è vero che Otacon non è mai stato in grado di proteggere nessuno di quelli che ama, come Sniper Wolf ed Emma, al contrario Sunny (geniale come lui) è iper protetta fin dai suoi primi anni di vita tra le pareti del Nomad. Ma così come la tecnologia separa Naomi e Otacon, essa separa anche Sunny dal mondo reale. È proprio l'incontro con Naomi, che insegna a Sunny come cucinare le uova, a sbloccare la sua situazione, e fa sì che Otacon ragioni sulla necessità di far aprire la bambina al mondo esterno, nonostante la sua egoistica paura di sentirsi ancora una volta in colpa per non essere riuscito a proteggere qualcuno. Sebbene la tecnologia venga in un certo modo glorificata, la vera natura degli uomini e l'importanza dei rapporti interpersonali viene sottolineata dal suo cambiamento: Sunny, dopo aver vissuto di fronte al computer per tutta la sua breve esistenza, alla fine esce dal Nomad e scopre quanto sia bello vivere e rapportarsi con gli altri esseri umani, per quanto questo possa essere rischioso.

Secondo lei, potremo mai sperare di vedere una versione cinematografica di *Metal Gear Solid*?

Ecco, secondo me la saga di *Metal Gear Solid* non è adatta a essere tramutata in un film per il grande schermo. Ha una notevole complessità e la sua trama si espande attraverso molti anni. A questo punto, considererei più adatta una trasposizione differente, e la vedrei più adatta a diventare una serie TV, in cui sarebbe più agevole spiegare ogni particolare della trama senza i necessari limiti di tempo a cui un film è per forza di cose soggetto.

La regia di *Metal Gear Solid 4* e degli altri capitoli della serie è un unico nel suo genere. Quali sono, se ce ne sono, i registi ai quali si è ispirato per la sua opera? E quali sono le sue maggiori fonti di ispirazione, come regista?



Kojima usa l'autoreferenzialità in maniera quasi ossessiva, ma l'apparente fanservice nasconde un filo logico tutt'altro che tenue. Nella ciclicità della storia (rappresentata dallo scontro finale di *MGS4* che riecheggia la conclusione di *MGS*) e la ripetizione di certi eventi in maniera regolare, come l'apparizione del ninja o i boss dai nomi ricorrenti, trova riscontro il concetto dell'eterno ritorno coniato da Nietzsche

Volevo che *Metal Gear Solid 4* fosse un gioco molto realistico. Per ottenere questo tipo di realismo, il team di sviluppo ha dovuto considerare molte differenti possibilità. Ad esempio, mi sono molto interessato al modo in cui alcuni registi cinematografici fanno uso della handy cam. Ho chiesto al team di studiare questo tipo di tecnica registica e di osservare come viene messo in pratica in diversi film. Il risultato è stato di ottenere, in alcune delle scene del gioco, effetti simili a quelli che si vedono in un film quando le scene vengono appunto girate con la tecnica della handy cam. Il senso di realismo è stato implementato anche studiando la tipica regia dei documentari. Per questo sia io che il mio team abbiamo guardato una serie infinita di opere documentaristiche, durante la produzione del gioco. Ma credo che ne sia davvero valsa la pena. Il risultato, a mio parere, è stato quello che volevamo, ed è stato molto interessante.

Che ne pensa della Games Convention?

È la quarta volta che vengo a Lipsia per la Games Convention. La prima volta è successo nel 2004. Sapete, ritengo che sia la fiera di settore che preferisco al mondo. È una splendida occasione non solo di visitare una meravigliosa città, per me, ma anche di rilassarmi e godermi un'atmosfera che trovo molto suggestiva. Nell'osservare questa fiera, infatti, mi sembra di tornare indietro nel tempo, a quando in Giappone la gente giocava col Famicom. Le persone vengono qui per provare i giochi e divertirsi, e a prescindere dal gioco che provano, lo fanno e si divertono. Mi sembra di sentire il vero e puro amore per i videogiochi, qui alla GC di Lipsia, e mi sento felice. Non è un caso che quando torno in Giappone, mi senta in dovere di dire a tutti i miei amici e conoscenti: "Devi assolutamente andare a Lipsia, il prossimo anno! Devi visitare la Games Convention, ne vale la pena!" Qui i giocatori sono veri fan, sono "puri", in qualche modo, e questo per me è fondamentale. In Giappone non è più così, i videogiocatori hanno perso parte del loro entusiasmo. Mi sembra che siano troppo abituati ai videogiochi, che pretendano sempre di più e non sappiano trovare quanto di bello c'è in un gioco, mentre si ostinano a cercarne solo gli aspetti da criticare. È per questo che incoraggio i conoscenti a venire a vedere questa fiera. Qui i giocatori vengono con le loro famiglie... perfino con i nonni! Ritengo che sia davvero importante, e che sia questo il futuro che devono avere i videogiochi. Adoro Lipsia in questo periodo dell'anno!

La nostra ultima domanda riguarda l'economia della guerra, così come viene descritta in *MGS4*. Sembra quasi un pericolo attuale e vicino agli avvenimenti dei nostri giorni: ci vuole forse dire che potremmo già essere delle marionette in mano a oscuri "patriots", anche qui, nel mondo reale?

Volevo che i giocatori comprendessero appieno il fatto che la "war economy" è qualcosa di reale, che sta accadendo anche qui, in questo mondo, nel presente che viviamo. Non so se sia un bene o un male, ma credo che sia già qui. Questo era comunque il messaggio che volevo mandare al pubblico di *MGS4*, ovvero che già sta succedendo, e che il futuro prossimo narrato negli eventi di *Metal Gear Solid* non è poi così diverso dal nostro attuale presente.

Il trionfo dell'AI da te

Con pennarelli e cartone Media Molecule dà gli ultimi tocchi al titolo più piccolo, più grande e più strano in uscita su PS3

Cosa riuscireste a ricavare da una moneta da 20 penny e un elastico? I due oggetti sono abbandonati su un tavolino da caffé all'interno degli uffici di Media Molecule, quando li visitiamo alcuni giorni prima dell'E3. Forse lasciati lì da uno sviluppatore in cerca di un biglietto dell'autobus o di una penna imboscata nelle proprie tasche, in questo contesto assumono un significato più profondo, quasi si trattasse di un'implicita sfida di design: prendete questi oggetti e trasformateli in qualcosa di divertente.

La compagnia deve ancora completare il suo primo gioco, ma sin dalla sua grandiosa presentazione alla GDC del 2007 quello stesso titolo ha stregato praticamente chiunque vi abbia posto gli occhi sopra. Metà platform e metà curioso editor di livelli, *LittleBigPlanet* trabocca di divertimento immediato e accessibile. Il gioco, però, si fa duro: l'uscita di *LBP* è prevista per questo ottobre e fin dalla prima dimostrazione pubblica le sue spalle di cartone e colla vinilica hanno dovuto reggere un peso incredibile. Molti vedono in questo quasi indefinibile giocattolo nientemeno che il salvatore della PlayStation 3, il titolo che ne allargherà gli orizzonti e il pubblico.

Tutto iniziò con un gruppo di amici in un parco. Nel 2005, **Mark Healey** e un pugno di suoi colleghi in Lionhead crearono un film casalingo di kung-fu. Il film divenne gioco, e il gioco, *Rag Doll Kung-Fu*, divenne un download di successo. Quest'esperienza diede ai fondatori di Media Molecule il coraggio per scindersi da Lionhead e formare una compagnia propria, nel gennaio 2006. "Fu un'impresa infernale", ammette Healey, ora direttore creativo di Media Molecule. **Kareem Ettouney**, art director, è assai più entusiasta: "Dava un senso di potenza, e aiutò a radicare in noi l'idea che le cose potessero esser fatte in modo diverso dal solito".

Due anni dopo, la più importante scommessa di PlayStation 3 è in fase di sviluppo presso un team di soli 27 elementi sito in un piccolo ufficio sopra un negozio di sanitari: Media Molecule intende traslocare, forse più che altro per via della futura demolizione dell'edificio. Il posto è accogliente, per nulla squallido o angusto, e strapieno di tocchi giocosi tipici di una società

TITOLO: **LITTLEBIGPLANET**
FORMATO: **PS3**
PUBLISHER: **SCE**
SVILUPPO: **MEDIA MOLECULE**
ORIGINE: **UK**
USCITA: **OTTOBRE**

agli inizi. Assieme ai 20 penny di cui sopra, gli ospiti sono accolti da luci intermittenti che compongono la parola 'Hello', mentre un veloce giro dell'ufficio ci mette a parte della presenza di un 'addetto ai frappé' accanto ai più classici programmatori, level designer e un uomo rinchiuso in una stanza e impossibilitato a uscirne "finché non avrà fatto girare il gioco più velocemente", che nonostante tutto non sembra infelice di trovarsi lì. Costruzioni eclettiche e strampalate sono, come previsto, ovunque: bambole fatte in casa, disegni, qualunque cosa possa fare onore al concetto di manualità creativa e improvvisata, ingegnosa e un po' alla buona. I biglietti da visita della compagnia saranno probabilmente ricavati da una trapunta.

Dopo la veloce panoramica del nostro tour, è il momento di parlare dei progressi del gioco. L'idea su cui si basa *LBP* dovrebbe ormai esser familiare a tutti: controllando un Sackboy si usa Popit, un sistema a finestre con tanto di puntatore, per creare vari oggetti fisici e costruire ambienti in 2.5D da caricare in un archivio e condividere nel nome dello spreco di tempo mondiale. Oggi Media Molecule ci mostra un assaggio delle funzioni più avanzate, che prendono ciò che avrebbe potuto essere un semplice generatore di corse a ostacoli virtuali e lo trasformano in uno strumento per dar forma a pressoché qualunque tipo di gioco riusciate a immaginare.

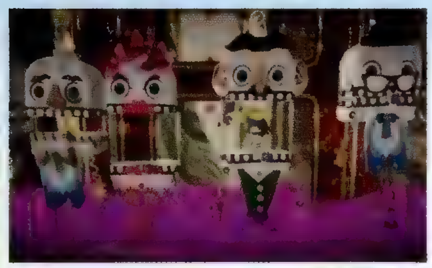
"Realizzare un buon tool di modellazione è facile", afferma Ettouney. "Renderlo anche user-friendly e versatile richiede persone con gli attributi". Eppure è proprio quello che il team è riuscito a fare. Si pensi al parlato. Se si intende inserire un consiglio o un PnG parlante nel livello che si sta creando basta aprire Popit, selezionare una bocca, applicarla ove necessario e immettere il testo. "È tutto quel che serve per una cut scene fai-da-te", dice Healey. Con un singolo oggetto si possono impartire istruzioni, raccontare barzellette o narrare l'incipit di una storia in cinque secondi netti.

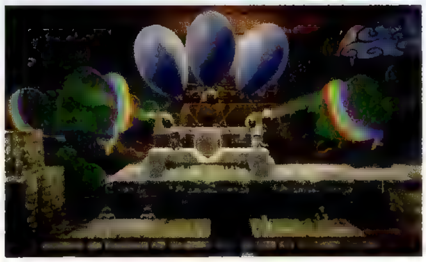
Ma come fare, ad esempio, per determinare lo scenario? Dopo aver selezionato uno degli sfondi disponibili, da prati imperlati di rugiada a deserti bruciati dal sole, si usano le barre scorrevoli di Popit per modificare l'ora del giorno, la presenza di nebbia, la luminosità e persino i colori. L'aggiunta di una colonna sonora è ancor più semplice e dipende dal posizionamento di un oggetto 'music box' nell'ambiente per poi selezionare il brano, regolare il volume di ciascuno strumento e modificare la portata della diffusione nell'aria. Più box possono inoltre essere piazzati in uno stesso livello.

Il music box è un ottimo esempio di ciò che rende *LBP* tanto semplice da capire: ogni caratteristica di gameplay si traduce in un oggetto fisico. Un punto di respawn si ottiene applicando una porta a un muro, di cui il gioco comprenderà automaticamente il significato. Gli effetti sonori sono simboleggiati da uno speaker che riproduce il rumore desiderato. Incredibilmente, Healey e il suo team sono riusciti a rendere persino gli eventi scriptati un oggetto.

"Mark ha imposto una regola nella creazione dei livelli: non imbrogliare, mai, e utilizzare gli stessi, identici tool a disposizione di tutti i giocatori. È stato irremovibile"

Lo scripting è senz'altro uno degli elementi più complessi e scoraggianti di gran parte degli editor di livelli, il punto su cui *LBP* sembrava condannato a





Chi ha sempre desiderato di costruirsi in casa un galeone pirata troverà prevedibilmente una miniera in *LittleBigPlanet*, per quanto le vele nell'immagine non sembrino poi così utili. Oggetti di tale complessità possono essere assemblati in grossomodo mezz'ora, ma renderli così piacevoli alla vista richiederà molto più tempo. Per i vostri primi tentativi, una barca a remi sarebbe forse più appropriata

un'inevitabile caduta del suo stile altrimenti perfetto. Se questo fosse un gioco convenzionale, si sarebbe trattato di quel boss che riesce a far desistere i meno abili. Ma in questo caso non lo è. Popit contiene alcuni semplici tool che consentono di attivare a comando gli attacchi nemici, di creare tipici puzzle con porte chiuse e persino di controllare il comportamento dei PnG.

Gli strumenti in questione sono gli interruttori, che i giocatori potranno collegare materialmente a tutti gli altri oggetti. Al livello più elementare, un interruttore potrà essere connesso a un motore, che si accenderà semplicemente premendolo e aprirà una porta nei paraggi. Ecco creato un semplicissimo puzzle à la *Zelda* in meno di quindici secondi.

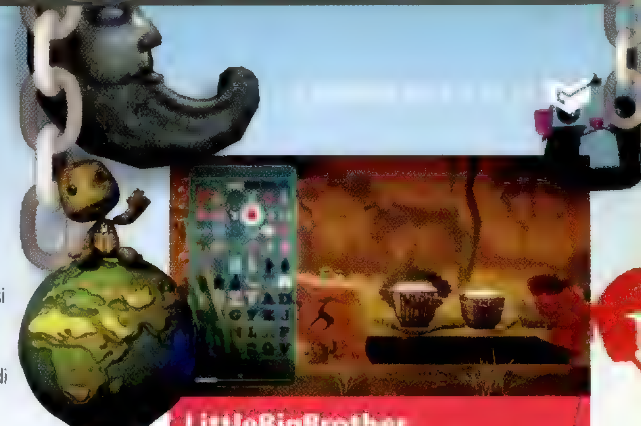
Assieme alla varietà di interruttori disponibili, tuttavia, inizia a emergere anche una grande quantità di possibili utilizzi. Gli interruttori sensibili al movimento funzionano come i convenzionali *trigger* di eventi scriptati: oltrepassando un determinato punto del livello un nuovo nemico potrebbe cader giù dalla cima dello schermo o delle piattaforme potrebbero cominciare a muoversi. Tutti movimenti assicurati all'interruttore tramite pistoni e ingranaggi. L'interruttore adesivo è invece una variazione della meccanica delle serrature, e viene applicato alle superfici per poi essere acceso una volta usato un adesivo preselezionato dall'autore del livello. Gli interruttori magnetici, infine, sono divisi tra due oggetti e si attivano unendoli tra loro: con una singola mossa, le chiavi colorate e i cancelli di *Gauntlet* e un altro centinaio di GdR entrano a portata di tiro.

Quelli descritti non sono che una manciata di molti diversi *switch*, che quando uniti a tutti gli altri elementi conferiscono al gioco una complessità sconcertante. Healey ci mostra un livello d'esempio: un suricato blocca l'accesso a una porta, rifiutandosi di aprirla a meno che non troviate il suo figlioletto disperso. La madre è, in realtà, un coacervo di scatole con un interruttore di prossimità che, muovendo dei pistoni, la porta in vita quando ci si avvicina a lei. Quando si trova il cucciolo e lo si riporta indietro, i frammenti di chiave magnetica applicati a ciascun suricato mettono in moto una serie di pulegge spostando in posizione eretta la madre, che aprirà con uno strattone la porta applicata ai suoi piedi. Una sequenza totalmente scriptata comprendente una sfida, una ricompensa e una spinta a proseguire nel livello, e la cui compilazione è puramente fisica: interruttori, leve e labbra di cera, non una riga di C++ in vista.

Questa è la massima complessità cui può giungere l'editor. Ogni volta che il team ha dovuto affrontare un problema potenzialmente difficile sembra esserne uscito trovando sempre la soluzione più elegante e illustrativa. Per indicare ai giocatori quanti altri oggetti il livello possa contenere, un termometro sul lato sinistro dello schermo si riempirà man mano che lo spazio si fa più affollato. Per concatenare i livelli e formare i diversi stage di un intero gioco, il team ha inventato un semplice sistema di chiavi: a ogni livello costruito, una chiave apparirà nel proprio inventario. Ponendo la chiave per il livello di ghiaccio alla fine del livello di fuoco sarete trasportati da uno all'altro; perché limitarsi agli abusati stage elementali, però, quando ci si potrebbe sbizzarrire con quadri di fustagno o di carta vetrata?

Da queste componenti relativamente semplici, il team ha già ricavato GdR, platform complessi ricchi di hub e ramificazioni di stage, puzzle game stile *Tetris* e addirittura una versione di *OutRun* che simula i bivi stradali muovendo su cardini una serie di strisce di legno colorato. Sapendo cosa si vuole ottenere e riuscendo a immaginarne il funzionamento meccanico si potrà molto probabilmente realizzarlo. Popit è lo strumento perfetto all'uopo, con i suoi menu ad albero che riescono a organizzare una varietà impressionante di oggetti e utensili in-game sì da renderli accessibili nel giro di non più di tre minuti.

Media Molecule spera che i livelli preconfezionati inclusi nel gioco facciano da tutorial per i tool più complicati. In questo senso, *LBP* potrebbe considerarsi un puzzle game il cui divertimento proviene dallo smontare pezzo per pezzo i processi impiegati dai designer. "Mark ha imposto una regola nella creazione dei livelli: non imbrogliare, mai", spiega Ettouney. "Per creare i livelli abbiamo dovuto utilizzare gli stessi, identici tool a disposizione di tutti i giocatori". In altre parole, osservando attentamente ciò che il team ha creato si sarà perfettamente in grado di riprodurlo da sé. E il team ha già costruito di tutto, dalle auto di legno complete di motore funzionante a enormi anfibi che scendono dal cielo appesi

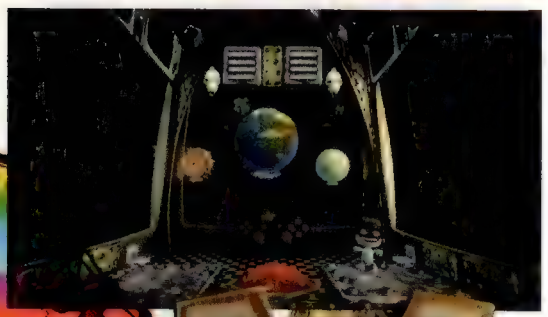


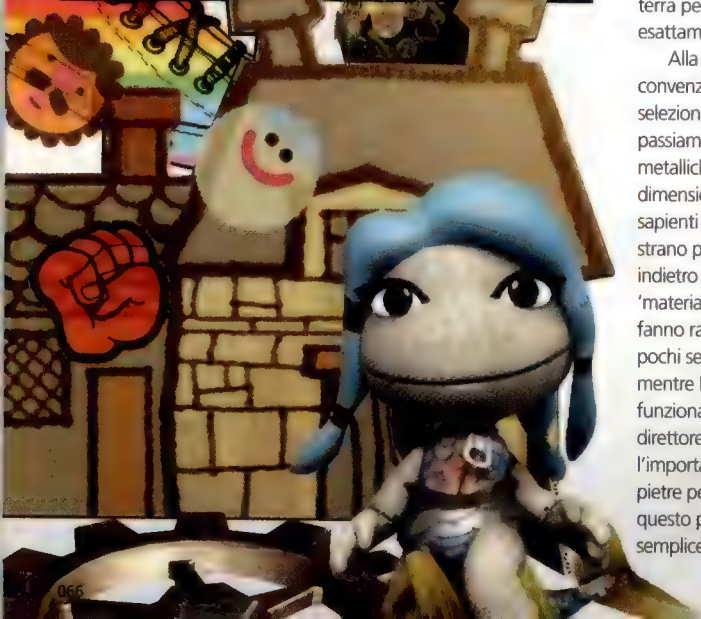
LittleBigBrother

LittleBigPlanet è costruito per inserirsi nel mondo del contenuto condiviso di cui sono stati pionieri siti come Flickr e MySpace. Come fare a unire il 'game 3.0' al web 2.0 senza incidenti? Come Spore, strettamente sorvegliato dal suo team, ha già dimostrato, non importa quanto alte siano le proprie mire: se gli utenti vorranno sbizzarrirsi nella creazione di una deliziosa serie di falli con le gambe, lo faranno tutte le volte che potranno. Analogamente YouTube, là dove consente di mostrare al mondo il proprio audace corto amatoriale, ospita pure palesi infrazioni di copyright e un esercito di commentatori al vetriolo dediti al calpestamento degli altrui sforzi creativi. Se bloccare gli utenti e contrassegnare i loro contenuti per la moderazione è questione di pochi minuti in *LBP*, Ettouney sostiene vi sia un altro approccio alla politica di community. "La moderazione si occupa del lato oscuro della libertà d'espressione, ma ce n'è anche uno luminoso: premiare il bello e far sì che la community abbia più senso creando materiale valido. Perché perdere tempo se si può esser ricompensati facendo qualcosa di buono? Dobbiamo coltivare, incoraggiare e supportare i bravi autori prima di controllarli. Moderazione e celebrazione sono due facce della stessa medaglia". Healey concorda e allude alla possibilità che i toni leggeri di *LBP* aiutino a non instaurare una gestione dei contenuti di orwelliana memoria: "Nelle rare occasioni in cui leggo i forum, il nostro gioco sembra permeato da un'aura tranquilla e simpatica e circondato da un atteggiamento positivo, sebbene chiaramente non ci si possa affidare unicamente a questo".

La modalità Create e il co-op online potrebbero porre fine a meravigliose amicizie quando i fili del Popit cominceranno a ingarbugliarsi e tutti vorranno prendersi il merito per la creazione della Batmobile di cartone che spara farfalle

Il co-op trasforma il gioco in un putiferio. Gli altri giocatori, da preziosi compagni, diventano ostacoli in un batter d'occhi e la fisica è talora brutalmente realistica





a delle catene. "Continuavamo a chiedere di poter barare almeno una volta", continua Ettouney, "Ma Mark è stato irremovibile. Così, però, i tool si sono fatti molto più potenti".

È difficile immaginare un gioco con un intento più semplice e al contempo ambizioso. Una domanda tuttora irrisolta ne consegue: questo tipo di libertà non potrebbe rivelarsi intimidatorio quando il giocatore si ritroverà effettivamente davanti alla TV?

"Io lo trovo molto meno intimidatorio di un MySpace a caso", dice Healey aggiungendo che le sessioni di playtesting intensivo non hanno tuttora visto nessuno restare paralizzato dal panico. "Non occorre essere arredatori professionisti per organizzare una bella stanza", interviene Ettouney, "e l'idea è quella. Abbiamo conferito al tutto un look grezzo, lavorato a mano, per celebrare l'imperfezione. Speriamo che la gente si troverà a proprio agio".

LBP si suddivide nelle tre modalità Play, Create e Share. Inizialmente, Create andrà sbloccata completando i primi livelli della modalità Play, 50 in totale. Sackboy e Popit sono il collante dell'intera esperienza, utilizzati in entrambe le modalità come tramite per l'interazione; in Create, il primo passa *on the fly* dal volare lungo il livello per piazzarne gli elementi allo scendere a terra per testarli di persona, mentre in Share si comporta esattamente come ci si aspetterebbe.

Alla prova del nove, Create non si allontana troppo da un convenzionale pacchetto di elaborazione immagini. Iniziamo selezionando materiale e forma del pennello da Popit e ben presto passiamo a coprire lo scenario con uno spesso strato di piastre metalliche. Con lo stick analogico destro cambiamo in corsa le dimensioni del pennello, poi spezzettiamo la campitura con sapienti colpi di gomma da cancellare. Passando al test, il nostro strano paesaggio di metallo cade al suolo ondeggiando avanti e indietro grazie all'engine fisico prima di fermarsi (si può usare della 'materia oscura' per incollare i blocchi in aria, cosa che i designer fanno raramente). Restiamo con una pila di detriti, ma nel giro di pochi secondi cominciamo a trascinarli per formare un percorso, mentre Healey già ci mostra come costruire motori pienamente funzionanti con pochi blocchi di metallo e un ingranaggio e il direttore tecnico **Alex Evans** si ferma a fornirci indicazioni circa l'importante e serissimo compito di aggiungere effetti peto alle pietre per creare dei cuscini rumorosi 'granitici'. Anche senza questo pregiatissimo aiuto riusciamo a trovare tutto ciò che ci serve semplicemente estraendo oggetti da Popit e provandoli.

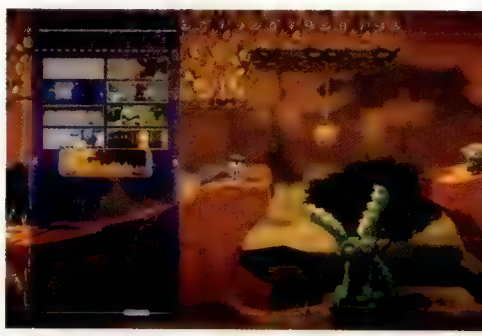
I risultati non sono certo paragonabili a *Yoshi's Island*, ma in cinque minuti abbiamo comunque trasformato una tela bianca in un'arena in cui sbizzarrirsi per ore sistemando piattaforme e gingillandosi con le proprietà fisiche dei diversi materiali. E tutto senza fermarsi a pensare un solo attimo, lasciando emergere il design complessivo dalla facilità con cui ci si sposta tra costruzione e prova contestuale.

L'accento è posto sulla godibilità piuttosto che sulla velocità. "La nostra priorità è rendere il gioco divertente da usare", dice Evans. "Alcuni pensano che si potrà creare un livello degno di Miyamoto in cinque minuti, ma non è propriamente così. È possibile, certo, ma servirebbe un intero week end. Ci siamo sforzati affinché quel week end trascorra piacevolmente".

Negli stage di Play ci attende la vera sorpresa. È facile credere che i livelli inclusi nel gioco finale saranno poco più che tutorial, ma quel che abbiamo scoperto giocando uno stage a tema indiano con Haley è che se pure non fosse già un tool creativo rivoluzionario, *LBP* sarebbe comunque, preso a sé, uno straordinario platform bidimensionale.

A fronte di uno stile estetico del tutto personale, il mix di precisione, semplice uso della fisica e intricate sequenze di piattaforme semoventi rievoca potentemente il periodo dei 16-bit. Ovunque si trovano ingegno e ironia, pericolosi percorsi segreti da scoprire e un'intera sequenza sul dorso di un elefante meccanico che galoppa in un inferno di fiamme. Le aspettative tutto sommato basse per tale aspetto del titolo lasciano il posto alla deliziosa sensazione di aver esplorato alcune delle strutture 2D meglio progettate dai tempi di *Super Mario World*. Evidentemente, lavorare sopra un negozio di sanitari fa meraviglie per la creatività.

Fu solo alla GDC del 2007 che Heasley realizzò quanto importante fosse, nei piani di Sony, l'opera prima della sua compagnia: "Fino a quel momento, eravamo meno di dieci persone al lavoro su un gioco dal concept bizzarro. Arrivati alla sala conferenze vedemmo una platea con 5000 posti a sedere e restammo sconvolti!". Quando gli



chiediamo come lo faccia sentire la comune percezione dell'importanza di questo titolo per la PS3, si limita a sorridere. "Non penso sia realmente così", dice Ettouney. "Rappresenta un ottimo esempio delle capacità della PlayStation, ma noi abbiamo scelto il nostro campo e altri il proprio, concentrandosi sulla narrazione o sul sistema di combattimento".

E il peso di queste aspettative sta plasmando Media Molecule proprio ora che, dovendo formare una propria identità, è ancora duttile? "Non penso che potrebbe farlo nemmeno se lo volessimo. Considerato il tipo di persone da cui è composta la compagnia, il messaggio non è stato ancora recepito", ride Ettouney. "Molti di noi, qui, non hanno nemmeno compreso il fatto che c'è qualcuno in Giappone che si sta occupando del prodotto. Siamo ingenui, viviamo nella nostra isola felice completamente immersi in ciò che facciamo. Io dipingo, e so che se ci si ferma a pensare alla ricezione di un'opera mentre la si realizza i risultati non saranno buoni".

L'arrivo di fragole e focaccine per l'ora del tè provoca l'euforia generale: il team sembra indubbiamente rimasto coi piedi per terra nonostante l'hype che circonda il progetto, né si scorgono Ferrari o SUV nel parcheggio (in verità, non vediamo proprio parcheggi all'orizzonte). E se il gioco non altera la percezione che la compagnia ha di se stessa, di certo non sta nemmeno modificando i suoi processi produttivi: Media Molecule è decisa a restare piccola e a far le cose a modo proprio. "La sfida maggiore nei grandi team è sfruttare al meglio le capacità di ogni individuo", spiega Ettouney. "Spesso tutti vengono inquadrati in un compito estremamente specializzato, al punto di occuparsi di dettagli microscopici come le acconciature. Noi desideravamo interdisciplinarietà, una sorta di meritocrazia integrata in cui l'idea migliore ha la meglio: alcuni qui sono stati artisti e ora dirigono l'area del level design. Le nostre fonti di stress maggiori derivano dai problemi creativi, non dalle politiche aziendali. Dobbiamo comunque badare ai fatti: viviamo nel mondo reale e non possiamo solo essere degli artisti sregolati".

Hanno paura che *LBP* li definisca come compagnia? "Penso che la nostra intenzione sia proprio di lasciare che ci definisca come società", dice Healey. "Il nostro motto è 'Creative Gaming' e mi sono sempre piaciuti i giochi che stimolano l'inventiva degli utenti. La prima cosa a cui ho lavorato è stata un software educativo per C64 che aiutava i bambini a imparare a dipingere".

Per quanto riguarda il futuro, i Sackboy continueranno probabilmente a vivere per parecchi mesi dopo l'arrivo del gioco sugli scaffali. "Speriamo che verrà a crearsi una comunità, che siamo preparati a sostenere. Abbiamo già inserito nei nostri calendari il tempo necessario a occuparsene. L'uscita del gioco sarà solo l'inizio". Healey ride: "Il gioco non è ancora nemmeno stato pubblicato, e potrebbe far schifo. Io, personalmente, non ho mai creduto nell'hype".

"Speriamo che verrà a crearsi una comunità, che siamo preparati a sostenere. Abbiamo già inserito nei nostri calendari il tempo necessario. L'uscita del gioco sarà solo l'inizio"

Media Molecule stessa, tuttavia, non considera "uno schifo" il suo progetto. Nel mezzo dell'ovvio orgoglio per il pargolo si ritrova un disorientamento simile a quello di chi ha appena vinto un milione alla lotteria, come se il team fosse vagamente sorpreso da ciò che ha creato. D'altronde, pur col suo stile infantile, *LBP* potrebbe superare persino *Spore* in ambizione. L'opera di Will Wright parla di scienza, ma in questo parco giochi virtuale c'è chi è riuscito, come un membro del team, a costruire un rudimentale computer. Le prospettive infinite e la creatività spontanea di *LBP* potrebbero renderlo in grado di dimostrare, finalmente, che controllo e libertà non sempre sono due linee che corrono parallele.

L'esperimento è pericoloso e imprevedibile, ma Media Molecule sembra avere una risposta a ogni dubbio. L'unico momento di genuina perplessità di Healey e del suo team arriva quando chiediamo loro come classifichino internamente questo tipo di gioco. "Definire il gioco è stato uno sforzo notevole", ammette Healey dopo un lungo silenzio. "Ognuno lo fa in modo diverso. Per me è un tool creativo, per altri un gioco che insegna a costruire delle cose". Poi si fa serio e si sporge verso di noi, e in cinque parole riassume involontariamente il succo della faccenda: "Voi cosa pensate che sia?"

Le possibilità di personalizzazione dell'avatar sono letteralmente illimitate se si considera la possibilità di creare nuove texture offerta dal PlayStation Eye. L'unico compito più ambizioso di realizzare un gioco come LBP sarà gestirlo una volta pubblicato

La terza parte del successo

Media Molecule non ha dubbi circa i benefici goduti da un team di piccole dimensioni nel lavorare su una singola piattaforma, ma ciò non implica automaticamente che la compagnia diverrà first party a breve. "Ovviamente questo è un gioco esclusivo, ma non siamo legati a Sony per il resto delle nostre vite", dice Healey. "Finora, comunque, è stato molto piacevole lavorare con loro, dunque ci auguriamo di continuare il rapporto". Egli aggiunge inoltre che Sony ha fornito al team un grande aiuto nello stabilire la compagnia, e data la posizione di preminenza occupata dal gioco nella lineup della PlayStation 3, non sarebbe impossibile vederla assurgere allo status di team second-party ufficioso, com'è accaduto per Insomniac.

"COME CREARE VIDEOGIOCHI DI SUCCESSO"

La storia di uno degli ultimi titoli Dreamcast, che offriva ai fan la possibilità di cambiare con la forza della fantasia un finale tragico

SGGG, pronunciato 'Segagaga', è un videogioco che parla di un produttore di console sull'orlo del collasso creato da un produttore di console sull'orlo del disastro. Pubblicato nel marzo 2001, esattamente in concomitanza con la fine della produzione del Dreamcast e il ritiro di Sega dal mercato hardware, *SGGG* esemplifica a perfezione perché la compagnia di un tempo è tanto dolorosamente compianta.

Pur spaziando tra molti generi, dal gestionale allo shoot 'em up, è nell'anima un gioco di ruolo non incentrato sul salvataggio della solita principessa o sul prevenire la distruzione del mondo, ma sulla sfida di combattere contro le forze tremendamente reali che congiurano costantemente contro ogni compagnia videoludica. Quasi una dichiarazione di resa da parte di una Sega che con l'altra mano offriva ai suoi fedeli seguaci l'opportunità di riaggiustare i cocci, se non altro virtualmente, *SGGG* è un glorioso esempio di postmodernismo aziendale e il monologo finale di un samurai costretto in ginocchio, la katana piantata in terra.

Di conseguenza, il gioco decostruisce l'intero processo amministrativo di un produttore giapponese di console, sottoponendo i giocatori alle sfide e alle frustrazioni tanto familiari alla Sega del periodo. I suoi commenti arguti e illuminanti toccano ogni aspetto del business videoludico, presentando in forma caricaturale molti dei personaggi, delle personalità e delle prospettive che s'incontrerebbero nella sua controparte reale.

Dallo staff di sviluppo oberato e sottopagato ("Lo sviluppo di videogiochi è un mestiere speciale che richiede persone speciali. Gli alti livelli di stress portano spesso i membri del nostro staff a uno stadio subumano, rendendoli violenti e costringendo alla loro segregazione. Ma ne abbiamo bisogno per creare buoni giochi: questa è la triste verità dell'industria", rimarca un PnG) ai dirigenti coi paraocchi che non vogliono altro che seguiti sicuri e redditizi, le tematiche e i problemi che il gioco analizza sono attuali oggi come lo erano sette anni fa.

Spesso, la sensazione è che Sega usi la voce del protagonista come veicolo per sfogare la propria frustrazione nei confronti della stessa industria che aveva contribuito a definire. Uno scambio in particolare illumina e ossessiona a un tempo: un appassionato dialogo tra il protagonista e un membro della squadra amministrativa di Sega.

"I giochi non sono altro che prodotti", esclama quest'ultimo. "Si esaminano i trend popolari nell'industria, si sfornano titoli quasi identici tra loro e poi si batte cassa. La regola d'oro è imitare i giochi più venduti della concorrenza: metti da parte le tue emozioni e diventa una macchina senz'anima. Così si producono giochi di successo".

"Ma io vorrei creare giochi totalmente innovativi, che nessuno ha mai visto prima", protesta il nostro personaggio.

"Innovazione? Che sciocchezza! Chi si assumerà la responsabilità se il gioco non vende?"

"Se continueremo così, non attireremo mai nuovi acquirenti. Non è meglio correre il rischio e tentare?"

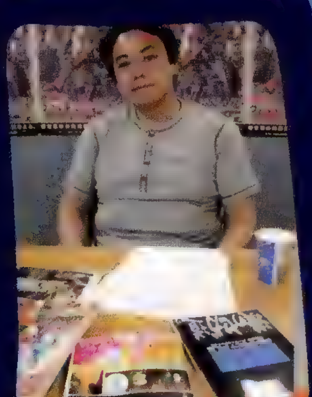
"Non sai nulla del mondo degli affari. Ti insegnerò io la dura realtà del mercato!"

Traendolo fuori dal suo contesto, è facile giudicare i toni di questo più che esplicito commento fin troppo amari e lamentosi, ma nei fatti l'esecuzione anticonvenzionale, folle, solare e inventiva del gioco serve solo a ravvivare la simpatia verso l'azienda creatrice e a rinfocolare l'efficacia delle sue lezioni. Benché il suo valore e il suo significato risultino ancor più chiari e profetici oggi che in passato, la stessa esistenza di un'opera simile resta un mistero: pubblicata durante gli spasmi d'agonia del Dreamcast, aveva cominciato a essere pensata e sviluppata anni prima, quando Sega riponeva speranze e fiducia nella propria creatura. Non è chiaro dunque perché un consiglio direttivo qualsiasi avrebbe dovuto approvare un progetto che così poco discretamente ne commentava i fallimenti: per scoprirlo abbiamo raggiunto il director del gioco, **Tez (Zolger) Okano**, che ci ha svelato la storia del gioco più straordinario e improbabile uscito da Sega.

IL PRIMO PASSO

"La prima volta che presentai il gioco [all'amministrazione di Sega] fu accolto benissimo: ridemmo a crepapelle divertendoci come pazzi, anche se non pensavamo che parlassi seriamente! La riunione si concluse con un successo, ma nemmeno un soldo di budget. Dovetti fare un secondo tentativo dicendo loro che non era affatto uno scherzo, che avevo deciso di realizzarlo sul serio e che non mi sarebbe dispiaciuto qualche fondo! Il presidente di Sega (Hisao Oguchi) mi diede un po' di denaro ed entrai nella fase 'sotterranea' del progetto, passando due anni a svilupparlo in segreto. Conclusi questi due anni, portai la versione finalizzata del gioco a una riunione e si generarono problemi a palate: in quel periodo la situazione di Sega era mutata drammaticamente, e si credeva che un gioco simile non avrebbe danneggiato la compagnia."

La fase di battaglia (foto grande) [illegible] mantenere alto l'interesse. Scopo principale del gioco è rendere Sega più popolare della sua stessa rivale, Dogma Corporation: i progressi vengono visualizzati in un grafico a torta (in alto a destra).



Dopo l'uscita di *SGGG*, Okano ha lavorato a titoli quali le produzioni Treasure per Game Boy Advance *Astro Boy, Advance Guardian Heroes* e *Gunstar Super Heroes*.

ESSERE UN FAN DI SEGA

"Molti pensarono che questo gioco fosse una parodia pura e semplice, nata da una qualche nostra idea folle. In parte è vero. In tanti ritengono che *SGGG* sia un gioco che si fa beffe del mondo e dell'industria dei videogiochi. Io mi sento fiero in Sega perché amo la compagnia, e realizzo giochi perché li amo. Nel finale del gioco faccio chiarezza sulla ragione per cui ero lì, in Sega, e mi piaceva esserci. Penso che chi non capisce bene il giapponese farebbe fatica a comprendere il messaggio, ma da una prospettiva squisitamente giapponese la morale fu ben recepita. *SGGG* inizia diverso e rende chiaro il suo significato dopo che il protagonista viene licenziato. Il fatto di non aver ricevuto alcuna critica negativa dai fan di Sega (o 'Sega Shiiya', fedeli di Sega, come li chiamiamo noi) si deve senz'altro al fatto che nessuno è più appassionato di me."

DIFFICOLTÀ DI SVILUPPO

"La cosa più difficile fu mantenere segreto il progetto. Ero convinto che nessuno avrebbe potuto fare più di tanto una volta messo di fronte al fatto compiuto, ma che fino a quel momento sarebbe potuto succedere di tutto se si fosse scoperto che era in sviluppo. Sono fondamentalmente un mangaka, un autore di fumetti, quindi so qualcosa di regia; in questo senso, ho potuto riversare molte delle mie capacità personali in questo titolo conoscendone le proporzioni limitate, fattore positivo dal momento che non avrei potuto chiedere aiuto a nessuno all'interno di Sega".

IL SIGNIFICATO DI SEGAGAGA

"Era un nome che scrissi casualmente su uno dei miei primi documenti di game design, e non ha alcun significato particolare. Non c'è alcun nesso con la canzone Radio Ga Ga! Nei miei appunti rimanevano solo due titoli per il documento, 'Sega Sega' e 'Segagaga'. Mi fu consigliato di inserire la parola Sega nel nome, ma non credevo fosse granché. Scelsi dunque quello che, pur includendo il richiamo a Sega, lo rendeva meno intrusivo con un tocco particolare".

PRENDERE IL TIMONE

"Si potrebbe dire che io stesso ero il progetto! Più seriamente, ero coinvolto in ogni singolo aspetto del gioco. Mi occupai del game design, ma supervisionai anche la programmazione, il sonoro, la grafica: ogni singolo elemento. Ero director, producer e qualunque altra figura si possa pensare in relazione a un progetto videoludico! Mio era anche il compito di promuovere il gioco, e dovete capire che avevo a disposizione solo 30.000 yen [circa 180 euro] per farlo! Ne usai 20.000 [circa 120 euro] per far realizzare a un vero pro-wrestler una maschera che avrei indossato per pubblicizzare il gioco nei negozi. In un certo senso, questo titolo ha preceduto varie tendenze dell'industria in termini di budget!"

LA MESSA A PUNTO

"[Dopo la presentazione definitiva alla dirigenza di Sega] mi ritrovai tra le mani moltissime modifiche da fare: quasi 300 problemi da sistemare. Cercai di ridurre queste correzioni a circa 100, e quindi si potrebbe dire che la versione arrivata ai consumatori non sia che un'edizione 'light' dell'originale. Una delle più significative fu l'apertura, dove volevo far apparire Segata Sanshiro, mascotte del marketing del Saturn, che dovetti rimuovere per problemi di copyright. Anche il finale andò cambiato perché avevo utilizzato un personaggio che era proprietà di una rivista giapponese e che trasformai nel pesce di Get Bass. E dovetti anche modificare la Ferrari che simboleggiava AM2 in... be', l'unica altra cosa rossa a cui riuscii a pensare era un gamberetto! In giapponese, 'automobile' si dice 'kuruma', e un tipo di gambero, ovvero 'ebi', molto popolare è il 'kuruma ebi'. Peccato, però... avrei voluto vedere la Ferrari volare!"

USARE SEGA COME LICENZA

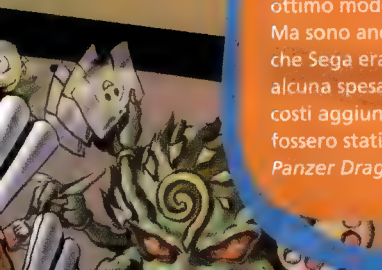
"Il progetto è introdotto nel documento di game design originario da una frase emblematica: 'Realizzare un gioco con un centesimo del budget di *Shenmue* e vendere cento volte tanto'. Bisogna ricordare che a quel tempo l'intera compagnia era concentrata sulla produzione di *Shenmue*, e che l'intero edificio numero 3 del complesso aziendale era deputato a ospitare il piccolo esercito che si occupava del gioco. Scherzi a parte, io sono un tipo che dà importanza alle idee, nel senso che mi piace moltissimo pensare e immaginare in continuazione. Sega non è una compagnia delle idee ma della tecnologia, che si focalizza sulle macchine per il divertimento e su determinate missioni, come può esserlo simulare il funzionamento del corpo umano. Sin dall'inizio siamo stati votati all'hardware, e quando un tipo come me varca la soglia l'atmosfera comincia a farsi pesante. Immaginatemi arrivare a una riunione e dire che ho una nuova idea, per essere interrotto quasi subito con un: 'Al momento siamo occupati con *Shenmue*'.

"*SGGG* era un progetto basato su una singola, semplice idea da cui chiunque avrebbe potuto ricavare un gioco. Ho sempre pensato che le licenze fossero un ottimo modo per attirare l'attenzione della gente, specie quando molto popolari. Ma sono anche molto care, e quindi è difficile trarne dei guadagni. Poi mi accorsi che Sega era ricca di nomi e personaggi famosi praticamente pronti da usare senza alcuna spesa. Sega stessa era un nome molto popolare, che in più non richiedeva costi aggiuntivi e offriva un potenziale infinito in termini di contenuti. Se mi fossero stati dati più fondi e più manodopera, avrei potuto creare un kolossal come *Panzer Dragoon*. Chi lo sa?"

Il gioco è stracolmo di materiale proveniente dalla ricca Storia di Sega, non solo grafico ma anche sonoro.

SUCCESSO DI VENDITE

"A essere sincero non ricordo quante unità abbiamo venduto esattamente, ma mi pare che il gioco andò abbastanza bene. Inizialmente decidemmo di vendere il gioco soltanto tramite il nostro negozio online, Sega Direct, che ormai ha chiuso i battenti. Si parlò anche di vendere il gioco al Comike [una fiera di dojinshi, le fanzine giapponesi, di grande risonanza]. Quando iniziammo a venderlo online diventò popolare all'istante, il che ci convinse a farlo arrivare sugli scaffali; più avanti entrò anche nella collana Dorikore [Dreamcast Collection, la linea economica dedicata alla console]. Devo ammettere di non aver seguito l'andamento delle vendite minuto per minuto, ma mi venne riferito che aveva ottenuto buoni risultati: se pensate a quanto il budget di sviluppo fosse ridotto, in fin dei conti si è rivelato un ottimo affare. Capii però, con SGGG, che un gioco non dovrebbe mai essere realizzato con risorse limitate: è molto meglio non doversi porre limiti e avere ambizioni più grandi".



USARE SEGA COME FONTE D'ISPIRAZIONE

"Un tempo, quando il Dreamcast era ancora in buona salute. Amo il genere della "metafiction". Inserire la Sega nella storia di un gioco era un'idea affascinante. In Sega [illegible], e in questo mondo accadono tantissime di cose interessanti e divertenti. Ritenevo inoltre che, lavorando in Sega, l'assunto di base del gioco [illegible] tutti. Purtroppo la nostra [illegible] una conclusione positiva sarebbe stato molto più attraente."

USARE I DESIGNER DI PUNTA DI SEGA

"Usare i miei colleghi per il gioco fu molto difficile, ovviamente. Dovetti far firmare a tutte [illegible] realizzammo un [illegible] sulla [illegible] di Sega. Ricordo la volta che andai a [illegible] (Yu) Naka. La sua passione per i videogiochi è [illegible] mentale, e [illegible]. Ricordo anche, però, che mi chiese di non usare Sonic in modo troppo [illegible]. Sonic, quindi, appare [illegible] fine del gioco, come una figura positiva e nella sua versione [illegible]!"

IL VOLTO MUTEVOLE DI SEGA

"Ovviamente [la decisione di interrompere la produzione del Dreamcast] fu uno shock, ma non del tutto una sorpresa. Sega era una compagnia che guadagnava soprattutto con i coin-op, non nel mercato dell'elettronica di consumo. Il denaro ottenuto dagli arcade serviva a finanziare la vendita delle console e a sviluppare l'altra faccia di Sega. Il fatto che il Dreamcast non partì a razzo come avremmo sperato fu una prima indicazione, forse, di come sarebbero andate le cose. È vero anche che, provenendo da una delle divisioni AM, la mia visione della parte dedicata ai consumatori fosse leggermente fredda e distaccata. Se il videogioco in sé era in condizioni floride, in quel periodo s'incominciavano a vedere i primi segni della fine del boom, e parlo dell'industria in generale. L'economia della bolla nel 1990 segnò l'inizio, in Giappone, della recessione e della crisi, mentre allo stesso tempo l'industria videoludica continuava come se il boom fosse ancora in corso. Nel 1999 cominciava a diventar chiaro che il periodo d'oro stava svanendo rapidamente. Per pura coincidenza, stavamo creando SGGG proprio in questo momento di svolta. Verso la conclusione, l'eroe del gioco viene licenziato per la chiusura della compagnia e si rifugia in un negozio vicino agli uffici di Sega realmente esistito. Il gestore nel gioco è Alex Kidd, anche lui 'cacciato' da Sega con l'arrivo di Sonic. Il messaggio che ciò vuol comunicare all'eroe è che per quanto la situazione sia brutta è inutile prendersela con l'industria. Bisogna tirare avanti come Alex Kidd, che continua a lavorare sodo.

"Come compagnia Nintendo è un caso molto speciale, perché ha sempre avuto successo. Lo scopo di Sega era sostanzialmente far ciò che Nintendo non faceva; si credeva che non ci fosse motivo di realizzare un gioco tipo Mario, visto che Nintendo lo avrebbe realizzato prima e meglio. Non c'è scopo nel lavorare a un progetto che anche altri potrebbero fare. SGGG venne alla luce tenendo a mente lo stato dell'industria e la filosofia creativa di Sega.

"In una importante sequenza del gioco fa la sua apparizione il nostro amato CEO [Shoichiro] Irimajiri. Volevo che fosse raffigurato con stile molto realistico, e chiesi alla compagnia di animazione di rendere il suo aspetto più vicino possibile alla realtà. Dapprima sembrava [illegible] i personaggi di un anime, e dovetti insistere affinché il look fosse modificato. Proprio in quel momento Irimajiri si dimise, e quindi fummo [illegible] dover usare un effetto mosaico per mascherarne il volto nel gioco!"

L'ambiente Sega [illegible] in SGGG, che si [illegible] SG-1000 (precursore giapponese del Master System) e di [illegible]

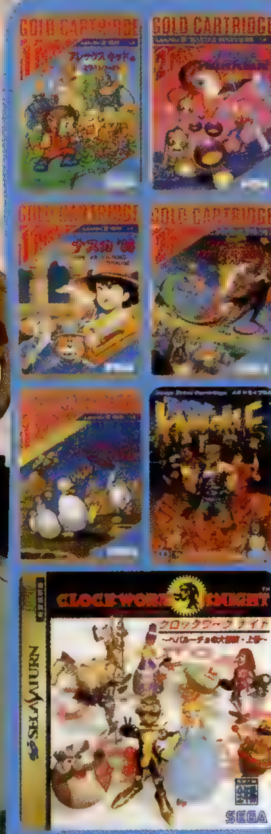
FORZA DI VOLONTÀ

"Creando il gioco ci venne concesso il lusso di spiegare, con toni leggeri e [illegible], perché l'industria videoludica sia un ambiente difficile; ciò ci fu possibile grazie al periodo di relativo boom vissuto dai [illegible] al tempo. Se potessi cambiare qualcosa oggi, spiegherei anche perché continuiamo a lavorare nell'industria e a creare giochi pur non ricevendone grandi guadagni o non ottenendo un gran riconoscimento da parte dei media. Mi piacerebbe comunicare ai giocatori perché andiamo avanti nonostante tutto. I film giapponesi sono visti solo dai giapponesi. I manga si sono a malapena evoluti da quando Osamu Tezuka li realizzava. L'animazione è cresciuta principalmente grazie ad Hayao Miyazaki. Nell'epoca d'oro dei videogiochi, il Giappone era una forza primaria di creatività, e quindi si tratta per noi di un tempo molto importante; vorrei entrare più nei dettagli della nostra motivazione, sempre [illegible] le tribolazioni. All'interno di SGGG c'è un personaggio che cresce molto lungo la trama, e alla conclusione della vicenda, molto speciale e forse [illegible], sceglie di continuare a creare giochi anche dopo aver realizzato quanto a volte sia difficile. Dopo aver creato un gioco come questo è difficile lasciare l'industria, e sono felice di vedere che tutti i componenti del team hanno trovato un posto dove stare."

PIRATERIA BRASILIANA E CULTURA DEGLI SHOOT 'EM UP

"Ricordo di aver trovato una copia pirata del gioco in Brasile e di essermi chiesto a che diavolo servisse venderla, soprattutto considerato il testo completamente in giapponese! Il Dreamcast utilizzava inoltre il formato proprietario GD-ROM, che se usato alla capacità massima non avrebbe mai potuto essere riprodotto su un CD-ROM. Acquistai quindi una di queste copie pirata su CD-ROM e la riportai in Sega per analizzarla. Capii che il contenuto era stato modificato per entrare nello spazio disponibile: molte cose mancavano o erano diverse. Questa edizione pirata, tuttavia, rivestì un ruolo interessante in seguito, quando pensammo a un adattamento per cellulari. Non possedevamo il codice sorgente e non c'era modo, al tempo, di estrarlo dal CD-ROM da vendita, quindi ricordo di aver pensato che si potesse tentare di ottenerlo dalla copia pirata. Alla fine non se ne fece nulla, perché il progetto non si concretizzò.

"Pubblicammo comunque una versione mobile dello sparatutto R720 da *SGGG*, una parte del gioco molto popolare e da me amata. Proviene dall'ultima fase di gioco, in cui l'eroe ha modo di provare il più grande sparatutto di tutti i tempi. R720 supera *R360* [illegible] spedendo il giocatore nello spazio per soli 500 yen, e qui inizia la fase sparatutto, un tributo alla Storia del nostro hardware e alla cultura degli shoot 'em up. Sono un fan della serie di *Thunder Force*, creata da Technosoft: dopo la chiusura dello studio, riuscii ad ottenere l'autorizzazione necessaria per includere in *SGGG* la colonna sonora di *Thunder Force V* e persino un video di *Thunder Force VI* creato da Technosoft. In una sequenza alla fine di *SGGG*, dunque, si giocano parti di *Thunder Force IV* e *V*, e al procedere del gioco si viene [illegible] se si è abbastanza bravi da sconfiggere l'intera Storia di Sega. Da quel punto in poi inizia il delirio: la console SG-1000 fa il suo ingresso in scena, circondata da personaggi famosi dell'epoca. Una volta sconfitto, si tramuta in un Mark III [il nome giapponese del Master System] rinforzato dall'FM Pack, e poco più in là arriva un Mega Drive con Super 32X e Mega CD! Poi, ovviamente, è la volta del Saturn. A questi livelli arrivava la nostra esaltazione nei confronti della nostra compagnia, dei nostri traguardi, della Storia e della cultura della nostra industria".



GRANDE GIOCO, PICCOLO LANCIO

"Come ho già detto, non avevo molto denaro per promuovere il gioco, ma fortunatamente intervennero due persone magnifiche. Il nostro PR di punta, [Tadashi] Takezaki, e [Taku] Sasahara di AM3 investirono seriamente la loro energia e la loro creatività nel pubblicizzarlo in qualunque modo possibile, cosa che aiutò moltissimo la popolarità e in ultima analisi le vendite del titolo. Riuscirono persino a ottenere un articolo da una pagina sui quotidiani! Era molto scomodo continuare a tenere tutto segreto anche mentre chiedevo una mano per la promozione, ma Takezaki e Sasahara trovarono l'idea del gioco molto divertente e desiderarono che venisse conosciuto. I loro sforzi, associati alla fine ufficiale del Dreamcast, trasformarono il gioco in una sorta di simbolo e ne aiutarono le vendite.

"Il più bel ricordo che ho del lancio è il tour che facemmo ad Akihabara. Normalmente si invita un VIP per far firmare le copie del gioco durante l'evento del lancio, ma noi non avevamo soldi, quindi inventammo il tour di Akihabara: sarei stato io, con la mia maschera indosso, a firmare le copie! Visitammo quattro locazioni situate in questo distretto di Tokyo, e mi stupì vedere i fan recarsi a tutte e quattro, comprando una copia in ciascuna tappa e facendola firmare ogni volta. C'erano i Sega Shinja, 'i fedeli di Sega', che amavano la compagnia così tanto da comprare ogni singolo titolo da noi pubblicato. Per puro divertimento, dichiarammo che le quattro locazioni fossero luoghi sacri a Sega e demmo a tutti i presenti un 'rango Shinja', da 'Master System Shinja' a 'Dream Shinja', creando un legame unico e speciale tra noi e gli appassionati".

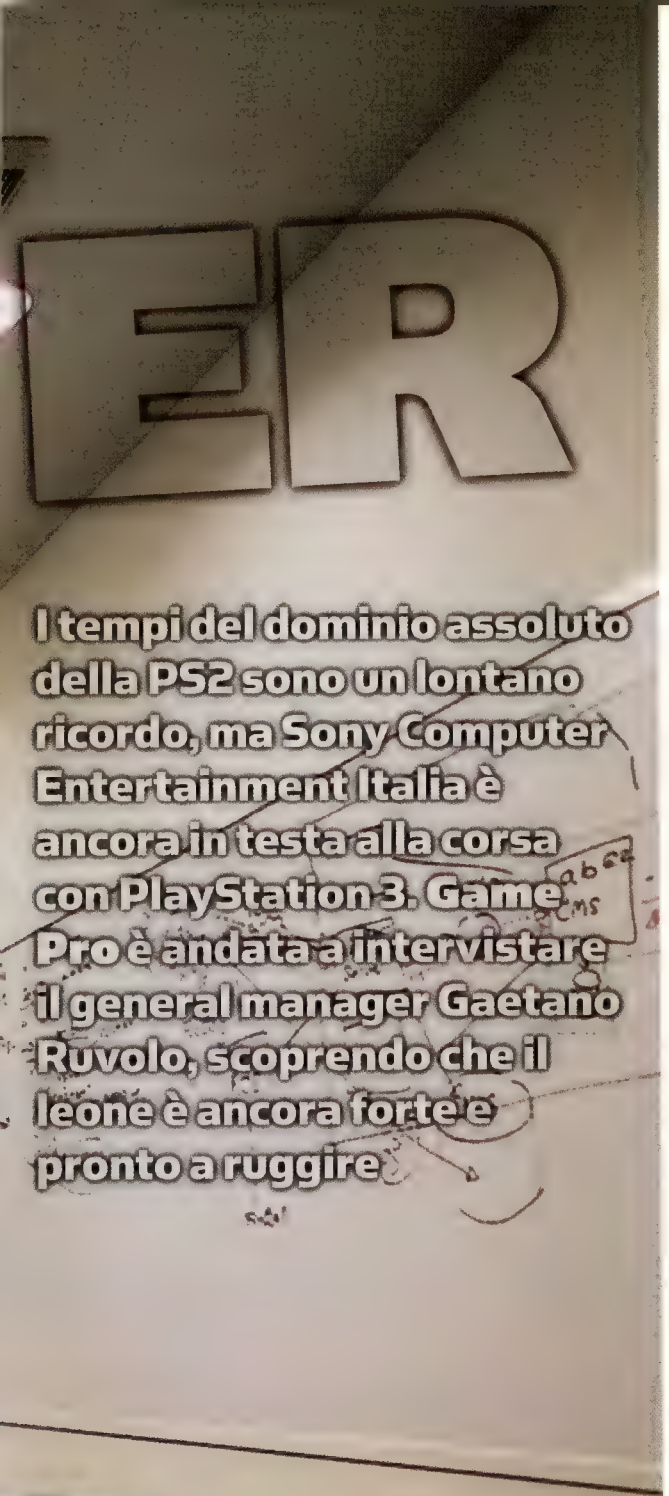
LA VERITÀ SUL BUDGET

"Quanto è costato lo sviluppo del gioco? Non è un'informazione che posso rivelare all'esterno, purtroppo. Ma una cosa è certa: non avevamo molto a disposizione. Come ho detto, era probabilmente un centesimo del budget di *Shenmue*! Ho comunque beneficiato della collaborazione e della benevolenza di ottime persone e di nomi come lo studio d'animazione Toei, che ci fece dei prezzi di favore per realizzare le sequenze animate del gioco. Il nostro team era anche molto creativo: ottenemmo sei minuti d'animazione, ma dopo averli elaborati sapientemente riuscimmo a tirarne fuori quasi 20 minuti!"

DEFEND
OF THE
CROWN

ER

I tempi del dominio assoluto della PS2 sono un lontano ricordo, ma Sony Computer Entertainment Italia è ancora in testa alla corsa con PlayStation 3. Game Pro è andata a intervistare il general manager Gaetano Ruvolo, scoprendo che il leone è ancora forte e pronto a ruggire



La nuova generazione ha segnato un differente equilibrio mondiale, nella corsa delle console. Così, mentre Nintendo ha sorpreso un po' tutti con la coppia DS e Wii (non **Game Pro**, a dire il vero) e Microsoft ha accumulato un certo vantaggio con il lancio anticipato di Xbox 360, Sony Computer Entertainment si è trovata nell'inedita posizione di inseguitrice, costretta a rincorrere le rivali. Forte della sua tecnologia, di un brand molto forte e, gradualmente, anche di una serie di interessanti titoli, la PS3 sta però acquistando un peso sempre maggiore. In Italia, poi, la situazione è ancora differente: qui Sony è nuovamente prima, con Wii e 360 dietro, col compito quindi di non farsi raggiungere e consolidare il primato. Ma qual è il segreto della ricetta di SCE Italia? Abbiamo deciso di raggiungere **Gaetano Ruvolo** nel suo ufficio romano per discutere di questo e altro in un'intervista approfondita.

Il nuovo general manager di Sony Computer Entertainment Italia, che ricopre la sua carica da aprile 2007 ma che è parte della società dal lancio della prima PlayStation, è un uomo distinto ma sportivo, molto affabile e informale. Ci accoglie con un sorriso e ci fa accomodare, mentre ci mostra i lavori che sta facendo compiere per trasformare l'ufficio, ora piuttosto convenzionale, in un avveniristico open space ipertecnologico.

È trascorso poco più di un anno dal suo ingresso in SCE Italia in qualità di general manager. Può raccontarci come ha vissuto questo passaggio e l'insediamento nel nuovo ruolo alla guida di SCE Italia?

Il mio insediamento è avvenuto dopo i primi 10-12 anni di attività di SCE Italia, in un momento di naturale trasformazione e cambiamento dell'azienda. Sono stato in Sony Computer sin dall'inizio, occupandomi di logistica, sistemi, progetti a livello nazionale e internazionale relativi a come sviluppare meglio alcune funzionalità di SCE, progetti di strutturazione della forza vendita, di canalizzazione del mercato: una serie di attività anche più estesa rispetto a quella richiesta dal ruolo che occupavo. Quando il precedente manager ha lasciato l'azienda, dopo una serie di confronti con la dirigenza di SCE Europe, mi è stata data l'opportunità di assumere questo ruolo che, confesso, ho accettato molto volentieri. Personalmente, è stato un anno molto ricco ed entusiasmante. Mi si sono presentate nuove sfide da intraprendere, la possibilità di vedere con altri occhi, attraverso un ruolo di guida, di stimolo e di rinnovamento, la società in cui ho lavorato per tanti anni e il mondo videoludico in generale.

Durante le campagne elettorali, si chiede sempre ai candidati premier quali saranno i provvedimenti che prenderanno nei primi 100 giorni di governo. I suoi '100 giorni' da cosa sono stati caratterizzati?

Come spesso succede con SCE e nel mondo PlayStation, tutto avviene sempre di corsa. Io sono entrato in carica poco dopo il lancio della PS3, per cui non ho avuto assolutamente tempo per sedermi e pianificare le decisioni: tutto era frenetico e l'unico obiettivo era rendere il prodotto sempre disponibile e comunicarlo nel modo giusto. Con la PS3 abbiamo fatto un grande balzo in avanti rispetto ai precedenti prodotti, perché si tratta di un apparecchio più complesso, sofisticato e persino futuristico. Fin dall'inizio ho concentrato i miei sforzi all'interno dell'azienda, cercando di portare una mia visione di semplicità nella comunicazione, di flusso informativo e di condivisione degli obiettivi dell'azienda da parte di tutti i suoi dipendenti. Ho cercato di rompere muri e barriere. Ora stiamo anche ristrutturando gli uffici e tra un paio di mesi qui non ci saranno più muri, ma un ambiente open space totale.

Quindi non è solo una filosofia, quella di rompere i muri: lo farete fisicamente!

Esatto! Saremo noi stessi ad abbattere i muri col piccone! In realtà, identificando i primi 10-15 anni dell'azienda come un ciclo, nel momento in cui ne

SCE ITALIA AIUTA GLI SVILUPPATORI

Negli ultimi anni, Sony Computer Entertainment ha potenziato enormemente i suoi studios first party e **Game Pro**, interessata come sempre al panorama del development italiano, ha chiesto a Gaetano Ruvolo se questa mossa di SCE possa portare anche a investimenti in team di sviluppo italiani. "La possibilità esiste, ma deve partire dal basso", ha spiegato Ruvolo. "Devono essere gli sviluppatori di videogiochi italiani a proporci un buon demo e a far vedere cosa hanno fatto e cosa sanno fare: perché a un buon prodotto non si dice mai di no". Gli sviluppatori italiani devono sempre rivolgersi alla sede centrale di Londra, ma il general manager di SCE Italia assicura la propria disponibilità a fornire supporto e aiuto in questa procedura a chi gli presenti un progetto realmente valido. Non fatevi sfuggire l'opportunità e non mancate di contattarci per raccontarci come è andata.

comincia uno nuovo è importante dare dei forti segnali di cambiamento e di apertura. Personalmente, cerco di promuovere la collaborazione: dobbiamo trovare il modo migliore di lavorare insieme per svolgere al meglio la nostra attività. Non è una sfida semplice, perché muri e barriere esistono anche all'interno di noi stessi, e quelli sono proprio i più difficili da abbattere.

Quanto è grande SCE Italia?

Siamo una piccolissima realtà di sole 45 persone, ma abbiamo un fatturato importante: lo scorso anno è stato di 250 milioni di euro e probabilmente quest'anno otterremo lo stesso risultato. Negli ultimi anni riuscivamo a fatturare circa 200 milioni, ma l'anno scorso, anche grazie al boom della PS3 e al fatto di avere ben tre console sul mercato, abbiamo raggiunto il nostro record. Tutto ciò si traduce però in una grossa mole di lavoro per ognuno dei dipendenti, perché dobbiamo essere sempre in marcia a velocità costante, e spesso in accelerazione, e non è facile coniugare lo stress con la produttività e col divertimento di lavorare insieme. Quest'ultimo punto mi preme molto: stiamo cercando di portare nell'azienda la gioia e il divertimento di giocare insieme, che è una delle caratteristiche del mondo PlayStation.

A proposito del marchio PlayStation, lei si trova in SCE Italia fin dall'inizio, quindi ha assistito alla nascita di questo brand e al successo travolgente che ha cambiato le regole del mercato e del mondo dei videogiochi. Può raccontarci quali sono stati i momenti significativi dell'esplosione del brand?

PlayStation è nata in un mondo videoludico che al tempo era ancora piccolo, costituito solo da appassionati e in cui l'intrattenimento domestico era limitato dal divertimento in sala giochi. Quando è uscita la PlayStation, Sony era già un marchio prestigiosissimo, ma si cimentava per la prima volta in questo mondo del tutto estraneo, e noi non avevamo idea di come sarebbe andata, di quanti pezzi avremmo venduto. E alla fine, nel giro di due anni, siamo stati completamente travolti dal successo di questo apparecchio, che ha stupito noi stessi per primi! . Personalmente ricordo che, quando siamo andati per la prima volta allo SMAU, un anno dopo il lancio della PlayStation, e abbiamo visto la parete umana di persone che si accalcavano per vedere i giochi, per poter provare la console, lì abbiamo capito la misura del successo e la forza del prodotto. E questa stessa esperienza si è ripresentata anno dopo anno. Siamo rimasti davvero sorpresi!

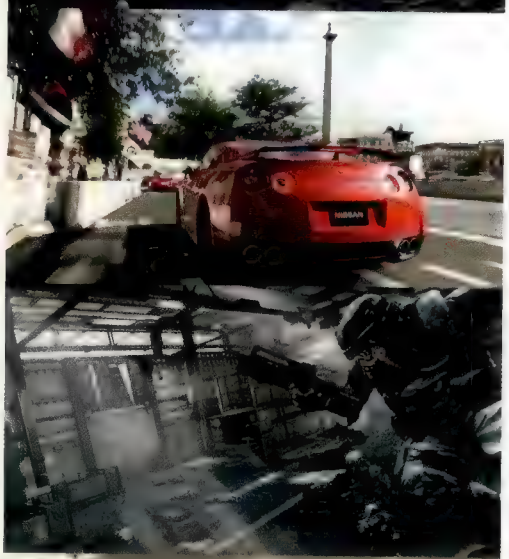
"Quando è uscita la PlayStation, Sony era già un marchio prestigiosissimo, ma si cimentava per la prima volta in questo settore del tutto estraneo

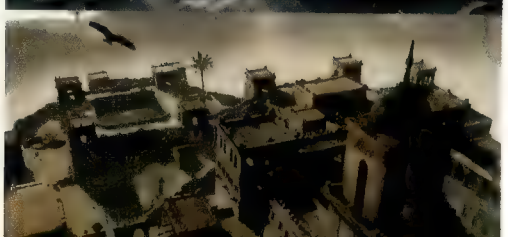
Un altro aspetto con cui abbiamo dovuto convivere in questi anni è stata la... mancanza del prodotto stesso! Il successo era tale che la produzione, non solo in Italia ma in tutto il mondo, non riusciva a tener testa alla domanda! Molti commercianti, ma anche molti consumatori, si ricorderanno certamente di aver passato qualche Natale senza console, un periodo in cui c'era una vera e propria caccia alla PlayStation, che allora sembrava l'unico oggetto del desiderio. Dall'interno dell'azienda, oltre al risentimento di non poter offrire ai consumatori ciò che in quel momento desideravano, abbiamo provato l'esperienza di far parte di un piccolo sogno. Ricordo spesso ai miei collaboratori che è una cosa abbastanza rara vivere in prima persona un successo di

queste dimensioni. Accadeva persino che ci telefonassero madri disperate che avevano promesso ai figli la PlayStation come regalo di Natale e che non la trovavano nei negozi!

Sono ormai passati diversi anni, il mercato dei videogiochi è cresciuto e si è espanso: nel rapporto dell'AESVI del 2007 si legge di una crescita ben del 39 per cento. In questo nuovo panorama, quali sono i limiti e le opportunità di crescita del mercato italiano?

Sembra strano dirlo in un momento in cui altri settori sono in crisi e in cui ci sono sintomi evidenti di recessione, ma i primi sei mesi del 2008 registrano un +31 per cento rispetto ai primi sei mesi del 2007, quando c'è stato il lancio della PS3 in contemporanea con la forte vendita di altre console. Si è trattato di un anno molto fortunato, ma le previsioni per tutto il 2008 dovrebbero registrare un aumento di fatturato del 44 per cento. Le previsioni del 2009 riportano un incremento del 51 per cento rispetto al 2008. In confronto ad altri settori, quindi, siamo completamente in controtendenza e la linea di crescita si spinge sempre più in alto. Se compariamo i dati dell'Italia rispetto ad altre nazioni europee, comunque, il nostro Paese non è tra i primi in termini di crescita: ci sono Paesi in cui la crescita è stata di gran lunga maggiore. A livello mondiale, tutto il settore videogiochi è dato in forte aumento, di circa il 50 per cento, fino al 2011-2012, per poi assestarsi mantenendo comunque le posizioni raggiunte. Questi risultati dipendono anche dal fatto che il videogioco sta cambiando natura e che sta diventando un prodotto di entertainment che non è più quello di 10-15 anni fa. Allora i videogiochi erano 'giochi', divisi in diversi generi, mentre ora si tratta di un concetto che si sta allargando: il videogioco serve per giocare insieme, come nel caso di social game come *SingStar* o *Buzz*, in cui è comunque sempre presente la dimensione competitiva. Anziché giocare con gli amici a carte o a Monopoli, ora si usa il videogioco, che 10 anni fa era limitato alla competizione uno a uno, mentre adesso offre un divertimento allargato. Conseguenza di ciò è ovviamente un mercato di consumatori sempre più vasto. Un altro aspetto importante da considerare è l'avanzamento tecnologico dei videogiochi, che si traduce in un maggior dettaglio e in una maggiore profondità grafica e di gameplay nelle console tecnologicamente più avanzate, come la PS3. La PS2 funzionava anche da lettore DVD, ma con la PS3 il mondo dei videogiochi diventa vero intrattenimento multimediale: si può giocare a casa con gli amici oppure online con persone provenienti da tutto il mondo, si possono scaricare aggiornamenti di gioco e, con *LittleBigPlanet*, si potrà persino contribuire alla creazione del gioco, realizzando livelli





e oggetti da condividere con gli altri utenti via PSN. Inoltre la PS3 legge anche i Blu-ray, quindi permette di fruire di videogiochi e video in alta definizione; ciò sta spingendo molti produttori a sviluppare giochi sempre più cinematografici. Vedete, il videogioco non è più solo 'un personaggio che salta e corre': presto, giocando, sarà possibile non solo 'vedere' un piccolo film, ma anche 'crearlo'. Probabilmente già nel 2009 sarà possibile costruire la propria trama per un videogioco. Stiamo passando da un videogioco più 'passivo' (sempre relativamente, visto che il videogioco è per definizione interattivo e quindi attivo) a un 'Videogioco 2.0', che prevede cioè la partecipazione attiva del giocatore nel procedimento creativo, in condivisione con gli altri giocatori nel mondo.

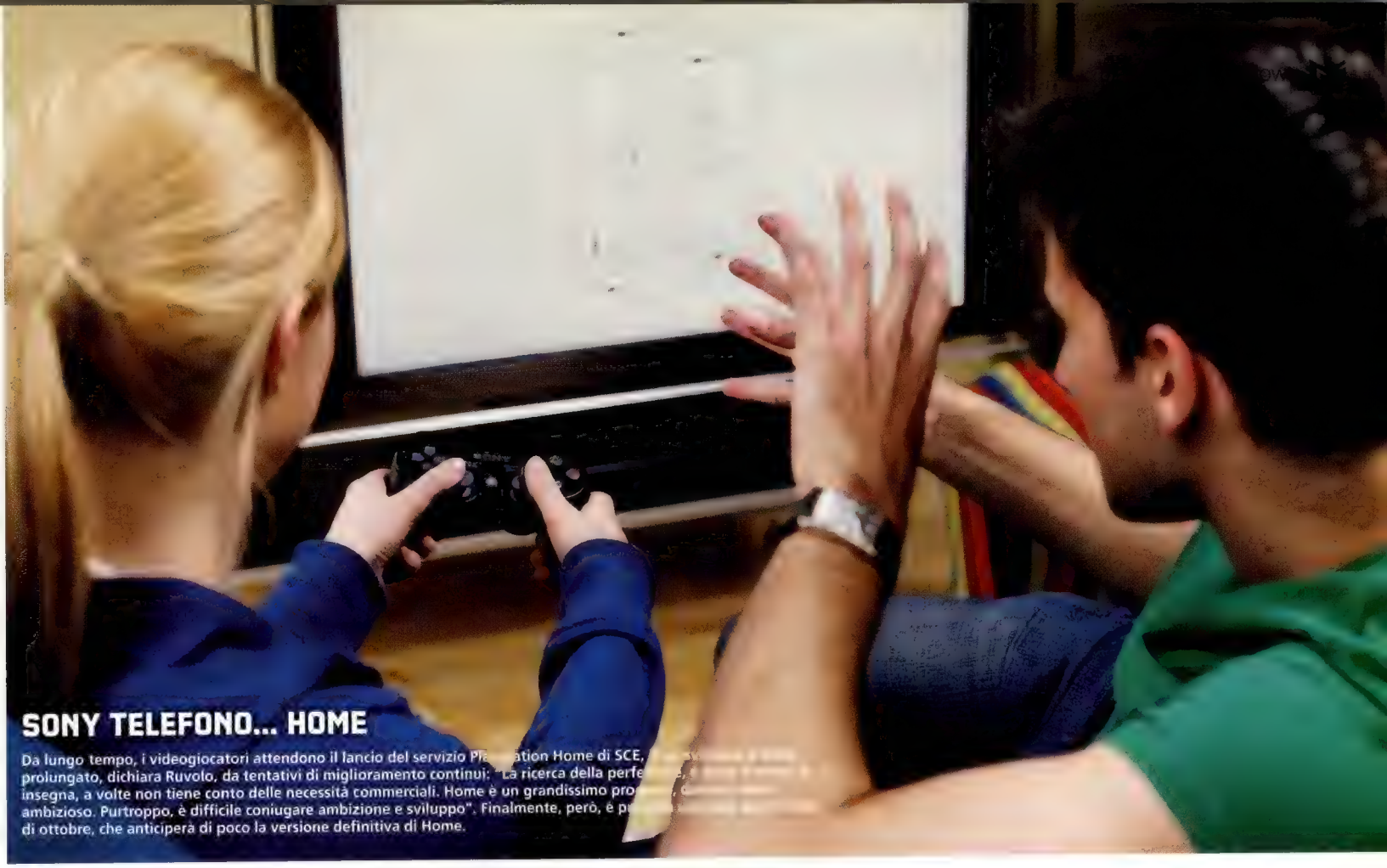
In realtà il videogioco non si è semplicemente trasformato a livello di contenuti, a livello tecnico e di opportunità, ma si è avvicinato anche agli altri legittimi mezzi espressivi e di pensiero, come i film o i romanzi, diventando, in un certo senso, un medium di massa. E il Blu-ray ha amplificato questa dimensione. Secondo lei, quanto è maturo il videogioco? Un artista può esprimere attraverso di esso la propria poetica, i propri pensieri e insegnare anche qualcosa ai fruitori?
Secondo me, in questo momento, stiamo vivendo il Rinascimento del videogioco, l'entrata di questo mezzo in un mondo più ampio che è quello dell'intrattenimento e delle arti, come giustamente avete detto. E siamo solo all'inizio. Sono convinto che quello cui assistiamo adesso sia l'incipit di una fase completamente nuova nel mondo dei videogiochi. Tra 5 o 10 anni non riusciremo più nemmeno a capire quale sia il confine tra il videogioco e le altre forme di intrattenimento, la realtà entrerà sempre di più nel videogioco e diventerà parte di un mondo con cui noi possiamo interagire e di cui possiamo contribuire a creare i contenuti. Come nella cinematografia, anche nel videogioco troviamo tanti elementi diversi che concorrono insieme a costituire un'opera multimediale, che però in più ha l'interattività. Chi sta da questa parte dello schermo ha in mano un controller con cui può interagire direttamente con le immagini, con la trama, con la colonna sonora... e in futuro le possibilità di interazione aumenteranno e si potrà, in maniera più evoluta rispetto ad ora, entrare personalmente nel videogioco, varcare come Alice la soglia tra questa parte dello specchio e l'altra. In futuro potremo noi stessi diventare protagonisti dei videogiochi, far diventare i nostri amici dei personaggi e vivere con loro all'interno del videogioco una forma di realtà.

Lei ha lavorato anche nel settore dell'home video, prima di approdare al campo dei videogiochi...
Esatto. Ho cominciato nel 1990 con la Columbia Tristar Home Video.

Quindi ha seguito sia il prodotto film sia il prodotto videogioco, tra i quali, ci dice, c'è una sempre maggiore contaminazione. Secondo lei, dal punto di vista sociale, questi due media sono percepiti ancora in maniera diversa? Non le pare che al film sia consentito qualcosa di più rispetto al videogioco? Quest'ultimo fa dei grandi numeri, ma è trattato ancora da bambino vivace e ipercinetico, che non può parlare di certe cose e non può farne vedere altre. Se è così, che cosa bisogna fare per far crescere il videogioco?
Paradossalmente, il fatto che questo comportamento sia particolarmente evidente adesso è sintomo che il cambiamento sta avvenendo proprio in questo momento. Mentre prima il videogiocatore non voleva neppure sedersi al tavolo con le altre arti visive, adesso si pone il problema di poter fare arte, di poter contaminarsi e contaminare altre forme artistiche come il cinema o la musica. E il fatto che tutti quanti ci stiamo ponendo questo problema è perché è maturo il momento per farlo. Sicuramente il cinema ha una storia secolare o poco più, mentre il mondo dei videogiochi è più giovane; ma il fatto di crescere in termini di fatturato dà più dignità e visibilità, e anche maggiori possibilità di esplorare nuove strade. Si tratta ancora di due mondi distinti cui viene data una considerazione diversa, ma questo gap sta diminuendo e si annullerà tra non molto.

Non crede che, da questo punto di vista, ci sia ancora troppa tecnocrazia nel campo dei videogiochi? Ci sono grandi investimenti legati alla tecnologia, relativi all'impatto grafico o ad altri aspetti importanti ma comunque tecnici del medium videoludico, ma si presta poca attenzione all'autorialità del videogioco: raramente vengono coinvolti grandi sceneggiatori e personalità che forniscano carattere, storie e personaggi al videogioco.
La storia del videogiocatore è simile alla storia di chi fa videogiochi: è una storia di persone che si seppellivano in una cantina con computer e schermi e cominciavano a creare finché il prodotto non era finito. Anche questa tradizione sta cambiando. Ormai gli investimenti sui videogiochi sono pari a quelli cinematografici per importanza e quantità di denaro. E tutti gli aspetti che prima erano riempitivi del videogioco, tutto quello che era accessorio rispetto alla trama principale, che era messo da parte per non occupare troppa memoria, viene ora portato in primo piano dall'alta definizione. In *GT5 Prologue*, la possibilità di giocare per le strade di Londra e di soffermarsi sulla nitidezza e il realismo della città lascia davvero impressionati. Siamo agli inizi, ma ci sarà certamente una commistione: già adesso molti importanti registi americani stanno creando dei videogiochi, e altre persone che lavorano nel mondo del cinema, come quelle che si occupano di grafica digitalizzata, vengono spesso dal mondo dei videogiochi o sono ad esso prestate.

Torniamo un momento all'Italia e al mercato attuale. Secondo gli ultimi dati in nostro possesso relativi a fine giugno, la situazione di installato è di 400.000 PS3, 370.000 Wii e 330.000 Xbox 360. Prima abbiamo parlato della controtendenza del mercato videoludico rispetto alla recessione economica del Paese, ma anche qui siamo in controtendenza, dal momento che nel resto del mondo la PS3 non è al primo posto, mentre qui sì. Qual è, quindi, il segreto della filiale italiana di SCE?
Probabilmente diversi fattori concorrono a questo risultato. Uno è stato quello di credere fermamente, tredici anni fa, quando è iniziato il sogno PlayStation, nello sviluppo di un mercato che a livello europeo era considerato neanche di serie B, ma di serie C, e aver fatto, in questi tredici anni, un intenso lavoro per far affezionare gli utenti al nostro prodotto. Alla fine siamo riusciti a ottenere dei validi frutti. In Italia, rispetto all'Europa, è particolarmente forte l'equazione 'videogioco uguale PlayStation'. Spesso, nella stampa generalista e in televisione, si parla addirittura della 'PlayStation' di qualche altro produttore! Abbiamo cavalcato il successo di questa console spingendola e portandola nelle case di milioni e milioni di italiani: attualmente l'installato di PS2 è di circa 4,5 milioni di console, mentre per la PlayStation è poco meno di 4 milioni. Abbiamo stimato che un terzo delle famiglie, in Italia, ha una console in casa. Sono numeri importanti. Gli italiani hanno poi una particolare affezione ai brand, soprattutto quelli che incarnano un certo livello di qualità, di innovazione, di moda: basti pensare alla FIAT Cinquecento! Gli italiani sviluppano una certa affezione per oggetti che sono rimasti nella nostra memoria e la Cinquecento è un simbolo per milioni di italiani che hanno cominciato a guidare con quella macchina. Ecco, la PlayStation è un po' la Cinquecento dei videogiochi. È una questione affettiva: siamo stati i primi ad entrare nelle case degli italiani e a



SONY TELEFONO... HOME

Da lungo tempo, i videogiocatori attendono il lancio del servizio Pl[illegible]ation Home di SCE, [illegible] prolungato, dichiara Ruvolo, da tentativi di miglioramento continui: "La ricerca della perfe[illegible] insegna, a volte non tiene conto delle necessità commerciali. Home è un grandissimo pro[illegible] ambizioso. Purtroppo, è difficile coniugare ambizione e sviluppo". Finalmente, però, è p[illegible] di ottobre, che anticiperà di poco la versione definitiva di Home.

rivoluzionare il mondo dei videogiochi, dando visibilità al videogiocatore, portandolo ad essere, dall'appassionato chiuso nella sua stanza o nella sala giochi, una persona come milioni di altre persone che vogliono divertirsi.

E i competitor come li fotograferebbe? Come si sono mossi nel mercato?
La mia visione personale è che ognuno nel suo campo sta battendo le strade giuste, contribuendo a far allargare esponenzialmente il mercato. Non vedo una competizione testa a testa tra noi e gli altri due. Ci sono piuttosto due competizioni differenti, una tra noi e Xbox 360 e una tra noi e Wii. Ognuna delle due console parla a due mondi diversi: il 360 guarda al giocatore tradizionale, il Wii guarda al non videogiocatore. La PS3, e PlayStation in generale, si colloca nel mezzo, perché è una console che si rivolge ai videogiocatori e che, allo stesso tempo, apre il videogioco spingendolo verso un mondo multimediale. Più che uno scontro con gli altri competitor o una gara per arrivare al traguardo, in questo momento mi sembra di osservare (ma forse la mia è una visione troppo romantica) una grande onda e tante persone che, ciascuna con la propria tavola, stanno surfando divertendosi prima di arrivare alla spiaggia. Ovviamente ci sono tanti fattori diversi che, solo tra due o tre anni, decreteranno chi avrà vinto, ma per adesso non penso sia tanto importante preoccuparsi di chi taglierà per primo il traguardo. Vedete, la strada si è allargata enormemente: siamo passati da una stradina di campagna italiana a una classica autostrada di Los Angeles. E ognuno, su queste grandi corsie, può esprimersi come vuole. C'è spazio per tutti.

Siete soddisfatti della PSP? Secondo lei non è un problema il fatto che si venda così tanto hardware e così poco software?
Le vendite della PSP ci rallegrano: dall'anno scorso, hanno preso un ritmo che non è più calato, settimana dopo settimana. La PSP è per noi un oggetto in linea con le aspettative degli italiani che vogliono qualcosa di tecnologicamente avanzato ma anche di bello e trendy. Secondo me, le vere potenzialità della PSP stanno emergendo adesso e aumenteranno ancora di più quando l'interattività con la PS3 farà diventare la PSP una piccola PS3 portatile, con cui sarà possibile scaricare e integrare dei contenuti, e portare con sé il divertimento casalingo dell'ultima console di casa Sony. Per quanto riguarda la differenza tra hardware e software, certamente c'è un problema di pirateria che non possiamo ignorare.

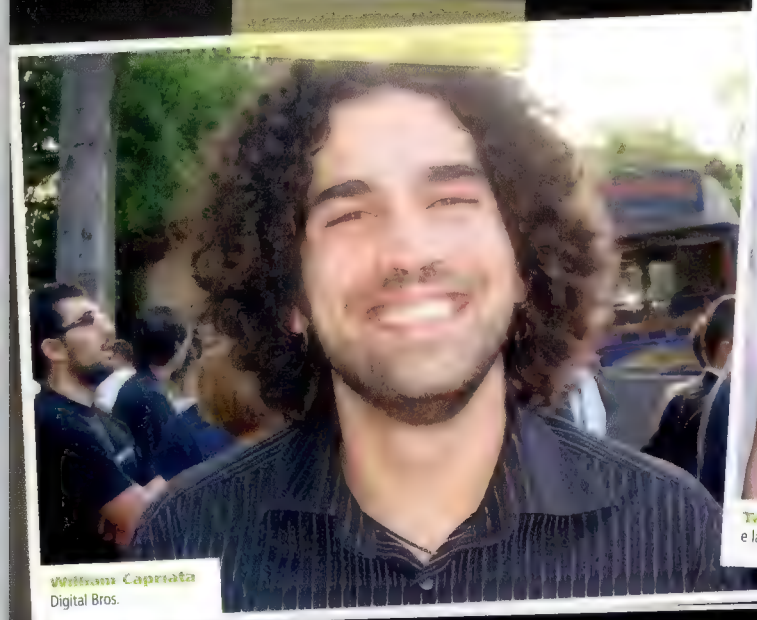
Sony si è impegnata parecchio su questo fronte.
Sì, infatti. Noi non abbandoniamo la lotta contro la pirateria. Non ha senso per noi vendere l'hardware e non il software: sono due cose che devono andare di pari passo. Inoltre, l'una in qualche modo finanzia la ricerca dell'altro.

"Il mondo videoludico è passato dall'essere una stradina di campagna a un'autostrada di Los Angeles. E ognuno, su queste grandi corsie, può esprimersi come vuole"

L'Europa è sempre stata definita 'la terra di Sony', e a buon diritto. In questo momento, nella strategia mondiale di Sony, si respira un po' di eurocentrismo?
Per quanto riguarda Sony Computer, l'Europa in questo momento, a livello di vendite e di successo, è alla pari o poco sopra l'America, e di gran lunga sopra il Giappone. Negli ultimi cinque anni, l'Europa occupa oggi un posto di primissimo piano in Sony Computer Entertainment. Mentre in passato veniva prima il Giappone, poi l'America e infine l'Europa, adesso questa successione non c'è più. Nel momento di partire, i concorrenti si trovano affiancati, ma sono Europa e America che vantano i risultati più rilevanti: è un bel duello alla Rossi-Pedrosa.

Jack Tretton, CEO di Sony of America, si è dichiarato deluso del passaggio multipiattaforma di *Final Fantasy XIII* di Square Enix, forse anche perché il passaggio a Sony di *Final Fantasy VII* aveva simboleggiato la svolta del predominio della PlayStation. Secondo lei, esiste il problema delle poche esclusive delle terze parti per la PS3, oppure è una scelta inevitabile dovuta agli altissimi costi del software attuale, che devono quindi essere ammortizzati?
Penso che vi siate dati la risposta da soli. Prima rappresentavamo l'84 per cento del mercato, mentre adesso non siamo più così predominanti. Non sono convinto che questo sia un male, perché l'essere tanto leader rende più esposti alle cadute rovinose. L'ideale è essere il numero uno con il 60 per cento del mercato: rende più facile misurarsi e migliorare se stessi, mentre quando si è troppo in alto non si riesce più a rapportarsi con la realtà. Per chi produce videogiochi, realizzare un gioco solo per il 60 per cento del mercato non ha molto senso, e soprattutto non è quasi più possibile dal punto di vista economico. Dico sempre ai miei collaboratori o alla mia forza vendita che capisco che chi era abituato ad andare in carrozza possa trovare difficile abituarsi a dover correre anche a piedi in mezzo alla foresta, ma in quel modo si rischia di diventare troppo pigri. Meno male che ogni tanto dobbiamo lasciare la carrozza e andare a cavallo o a piedi! Insomma, siamo tutte persone giovani e prestanti, dei gladiatori!

Be', una property di Sony, Rocky, insegna che bisogna mantenere sempre vivo lo 'sguardo della tigre', no?
Assolutamente! Infatti, in una convention che abbiamo fatto un paio d'anni fa, abbiamo tirato fuori proprio quel pezzo di Rocky, perché è esattamente lo spirito di SCE Italia.



William Capriata
Digital Bros.

Tania Rossi Koch Media, **Ulysses Cosentino** Cidiverte
e la nostra redattrice **Elena Bonfiglio**

Pietro Vago
Fondatore e amministratore di Cidiverte

La Notte dei Vi

Si è finalmente svolta la prima edizione dell'IVGA, l'Osca era presente alla serata di gala della premiazione ed

Angela Lippolis
THQ

Alessandra Coutin
Presidentessa Giuria Premio della Critica (La Stampa)

Riccardo Cones
Direttore Generale Ubisoft Italia

Alessandro De Leo
Sony Computer Entertainment Italia

ideogioco

aliano dei videogiochi. Game Pro
ui a raccontarvi com'è andata

Luca Sprea e Stefano Spagnolo
Presidente e Direttore Sprea Editori

Laura Lombardi
Marketing Manager Activision Italia

In perfetto stile da notte degli Oscar, come già riportato sullo scorso numero di **Game Pro**, l'8 luglio si è tenuta, presso il Just Cavalli Cafè di Milano, la serata di gala dell'Italian Video Game Award. La competizione, organizzata proprio da **Sprea Editori** con la collaborazione dell'agenzia **Pulsar** e che ha visto partecipare quasi 200.000 giocatori che hanno votato attraverso il sito ufficiale dell'evento (www.italianvideogameaward.it), ha decretato il successo di due giochi su tutti, due titoli già ampiamente apprezzati dalla critica (su **Game Pro** hanno ottenuto rispettivamente un 9 e un 8) e accolti dal mercato con dati di vendita sorprendenti. Stiamo parlando di *Call of Duty 4: Modern Warfare* e *BioShock*, che, oltre a far incetta di altri riconoscimenti, hanno conquistato rispettivamente i due titoli più ambiti: Videogioco dell'anno, il primo, e Premio Speciale della Critica, il secondo.

La serata di gala dell'Italian Video Game Award, con una premiazione presentata dalla bravissima conduttrice e giornalista Elisa Alloro, sono intervenuti tanti nomi dell'industria e della stampa, a partire dagli organizzatori dell'evento, **Luca Sprea**, presidente di Sprea Editori, **Stefano Spagnolo**, vicepresidente e direttore Editoriale e **Stefano Silvestri**, coordinatore editoriale dell'area videogiochi nonché caporedattore storico di The Games Machine. Sono stati loro, la scorsa primavera, ad aver lanciato la prima edizione di questa competizione videoludica, un *unicum* nel panorama culturale italiano, che si è svolta nell'arco di tre fasi: la prima ha visto protagoniste le testate Sprea (Game Pro, TGM, Giochi per il Mio Computer, PSM, XMU, NRU e GamesRadar.it), che hanno stilato la lista delle nomination per ben 40 classi di premi (secondo alcuni un po' troppi, a dire il vero); nella seconda fase è stata definita una triade di titoli per ogni categoria, scelta tramite il voto dei giocatori; la terza parte, infine, si è conclusa il 30 giugno, e ha visto decretare i vincitori della competizione sempre attraverso il voto popolare.

Ma da dove è nata l'idea di organizzare la versione videoludica degli Oscar? "È un po' come accade con la ragazza molto bella che tutti vorrebbero invitare, ma a cui poi nessuno chiede di uscire... che finisce con l'accettare l'invito del primo che glielo chiede", spiega Stefano Silvestri. "Tornando seri, penso che l'organizzazione di un evento simile sia stata resa possibile da un misto di fattori, tra cui il rispetto che abbiamo guadagnato col nostro impegno storico presso l'industria del settore e il lavoro che svolgiamo quotidianamente". Di un evento di questo tipo, in effetti, c'era bisogno. "Si tratta di un sogno che giaceva nel cassetto di ognuno di noi da parecchio tempo, proprio perché in Italia mancava un evento di una portata pari a quella di competizioni internazionali cui assistiamo in fiere e manifestazioni estere come l'E3", aggiungono **Alberto Belli** di Pulsar e **Stefano Lisi**, consulente esterno di Sprea per la realizzazione dell'evento. "Tante riviste e siti Internet organizzano in piccolo il loro premio, ma credo fosse opportuno creare un contesto più ampio e spettacolare, con tanto di una vera e propria cerimonia di consegna dei premi, che desse modo di riconoscere l'eccellenza di questo settore, di parlarne e di sentirne parlare al di fuori dei confini dell'industria videoludica".

Un investimento che ha dato notevoli frutti, visto il numero di votanti: ben 200.000 videogiocatori hanno espresso il proprio parere attraverso il sito creato per l'occasione. E i vincitori, non a caso, sono una testimonianza dei gusti popolari: pochi grandi nomi ad accaparrarsi quasi tutti i premi e ben poche sorprese o gemme rare rivalutate. *Call of Duty 4: Modern Warfare*, vincitore del titolo di Miglior Gioco in assoluto e anche di miglior gioco PS3, benché possa sembrare a prima vista un titolo rivolto esclusivamente a un pubblico di videogiocatori esperti e accaniti, ha in realtà conquistato una platea di gran lunga più vasta. "Si tratta di un titolo pluripremiato dalla critica e dai dati di vendita", ha spiegato **Laura Lombardi**, marketing manager di Activision. "*Call of Duty 4* ha venduto 10 milioni di copie in tutto il mondo, più di

TUTTI I VINCITORI DELL'IVGA 2008

- **Videogioco dell'anno**
  Call of Duty 4 (Activision)
- **Premio Speciale della Critica**
  BioShock (2K Games)
- **Videogioco dell'anno (PC)**
  BioShock (2K Games)
- **Videogioco dell'anno (DS)**
  The Legend of Zelda: Phantom Hourglass (Nintendo)
- **Videogioco dell'anno (PS2)**
  God of War II (Sony)
- **Videogioco dell'anno (PSP)**
  God of War: Chains of Olympus (Sony)
- **Videogioco dell'anno (Wii)**
  Super Mario Galaxy (Nintendo)
- **Videogioco dell'anno (Xbox 360)**
  Halo 3 (Microsoft)
- **Videogioco dell'anno (PS3)**
  Call of Duty 4 (Activision)
- **Miglior gioco d'azione**
  Assassin's Creed (Ubisoft)
- **Miglior gioco di guida**
  Burnout Paradise (Electronic Arts)
- **Miglior gioco di ruolo**
  Oblivion GOTY Edition (2K Games)
- **Miglior gioco gestionale**
  Football Manager 2008 (Digital Bros)
- **Miglior gioco multiplayer**
  Call of Duty 4 (Activision)
- **Miglior gioco musicale**
  Guitar Hero III: Legends of Rock (Activision)
- **Miglior gioco sportivo**
  Pro Evolution Soccer 2008 (Digital Bros)
- **Miglior gioco strategico**
  Civilization IV (2K Games)
- **Miglior MMOG**
  World of Warcraft: Battlechest (Vivendi)
- **Miglior puzzle**
  Portal (Electronic Arts)
- **Miglior simulazione**
  Forza Motorsport 2 (Microsoft)
- **Miglior avventura grafica**
  Runaway 2 (FX Interactive)
- **Miglior FPS**
  Call of Duty 4 (Activision)
- **Gioco per la famiglia**
  Mario Party (Nintendo)
- **Miglior gioco per cellulare**
  Metal Slug Mobile 3 (I-Play)
- **Miglior gioco PSN**
  GT5 Prologue (Sony)
- **Miglior gioco XBLA**
  Castlevania: Symphony of the Night (Digital Bros)
- **Premio innovazione**
  Portal (Electronic Arts)
- **Premio localizzazione**
  BioShock (2K Games)
- **Premio rivelazione**
  The Witcher (Atari)
- **Miglior grafica**
  Crysis (Electronic Arts)
- **Miglior level design**
  BioShock (2K Games)
- **Miglior sonoro**
  BioShock (2K Games)
- **Miglior tecnica**
  BioShock (2K Games)
- **Miglior animazione**
  Assassin's Creed (Ubisoft)
- **Miglior sceneggiatura**
  Mass Effect (Microsoft)
- **Miglior arma**
  Gravity Gun, *Half-Life 2* (Electronic Arts)
- **Miglior cattivo**
  Big Daddy, *BioShock* (2K Games)
- **Miglior personaggio protagonista**
  Altaïr, *Assassin's Creed* (Ubisoft)
- **Miglior personaggio femminile**
  Alyx, *Half-Life 2* (Electronic Arts)
- **Miglior personaggio non protagonista**
  Alyx, *Half-Life 2* (Electronic Arts)

Giorgia Meneghesso e **Federico Clonfero**
Rockstar Italia

Aberto Belli (Pulsar) e **Stefano Lisi**
(Consulente esterno Sprea Editori)
Organizzatori dell'evemto e della serata di gala

150.000 pezzi solo in Italia; quando si raggiungono questi numeri, vuol dire che c'è tanta gente che si è avvicinata al franchise per la prima volta con questa versione".

Anche l'altro grande protagonista della serata presenta tinte piuttosto forti: è stato infatti il suggestivo fantahorror sommerso *BioShock* ad aggiudicarsi il Premio Speciale della Critica e quello come Videogioco dell'anno per PC. A ritirare gli ambiti trofei sul palco del locale milanese sono stati **Barbara Ruocco**, responsabile della comunicazione, e **Fabio Gusmaroli**, product manager, entrambi di 2K Games. I due, visibilmente entusiasti, hanno ampiamente espresso la loro soddisfazione non solo per la vittoria conseguita, ma anche e soprattutto per essere riusciti a trasmettere il messaggio profondo dell'opera a un così vasto pubblico di giocatori. "Il lavoro del team si è rivelato fondamentale per far comprendere al pubblico che *BioShock* non è un videogioco violento, ma piuttosto un'opera basata su una forte struttura morale", ha dichiarato Barbara poco dopo aver ritirato i premi. "Non a caso uno dei motivi per cui la critica lo ha votato è stato il fatto che pone il giocatore di fronte a delle scelte morali, dalle quali dipende il suo approccio al mondo in cui è immerso e delle quali paga anche le conseguenze. Questo dimostra un mercato videoludico molto più maturo di quanto si pensi e spero che *BioShock* contribuisca a valorizzare e a rivalutare questo settore agli occhi di un pubblico sempre più ampio e in parte ancora scettico nei suoi confronti".

Spostandosi sul resto dei vincitori, saltano subito all'occhio come ovvie le premiazioni di *Super Mario Galaxy* e *Halo 3* come migliori giochi dell'anno rispettivamente per Wii e Xbox 360, mentre colpisce come, in un periodo di grande proliferazione e di rapida ascesa per il genere dei MMOG, a farla da padrone resti tuttavia l'onnipresente *World of Warcraft*. Eloquente è anche la vittoria del capolavoro *Castlevania: Symphony of the Night* come miglior offerta presente su Xbox Live Arcade, un servizio che sin dal lancio della console continua a garantire una gran quantità di titoli originali e che ha visto tuttavia trionfare, sul fronte qualitativo, un'opera con ormai più di dieci anni sulle spalle. L'innovazione proposta da *Portal* è stata debitamente riconosciuta dal pubblico in ben due categorie e, per rimanere in tema Valve, la comparsa del nome di *Half-Life 2 Episode Two* per la miglior arma (la *gravity gun*, ovviamente), il miglior personaggio non protagonista (Alyx) e il miglior personaggio femminile (sempre Alyx) rende giustizia all'abilità della casa di Gabe Newell nel caratterizzare i suoi mondi al punto di renderne il cast e l'oggettistica immediatamente riconoscibili e capaci di restare impressi nella memoria collettiva. Kratos è stato il mattatore della scena Sony con gli ultimi due titoli che lo vedono protagonista su PS2 e PSP: non abbiamo dubbi sul fatto che, se *God of War III* fosse stato già pubblicato su PlayStation 3, avremmo visto un'altra targhetta nelle mani del dio guerriero spartano. Ottimi pure i risultati ottenuti da *Assassin's Creed*, che oltre alle eccellenti e fluide animazioni

Il Product Manager e la Responsabile Comunicazione di 2K Games Italia mentre vengono intervistati da **Game Pro**

Fabio Gusmaroli e Barbara Ruocco
2K Games Italia

Elisa Alloro
Presentatrice della Premiazione

garantite dal motore fisico Anvil ha colpito per via di un personaggio giocante il cui character design da manuale si associa a una personalità controversa, da antieroe.

Come ogni prima edizione di un evento di tale portata, anche gli Italian Video Game Award hanno fatto sorgere qualche interrogativo, che abbiamo girato all'organizzazione. Perché, ad esempio, intitolare 'Premio Speciale della critica' il riconoscimento assegnato dalla stampa generalista, quando proprio il nucleo organizzativo può vantare un vasto ed eterogeneo panorama in fatto di riviste specializzate? Provocatoriamente, chiediamo: ma non siamo noi la *critica*? "Innanzi tutto si tratta dell'unico premio che non viene assegnato direttamente dai lettori", ci risponde Stefano Silvestri. Che continua: "Ad ogni modo, l'Italian Video Game Award è un evento organizzato da Sprea Editori, che proprio per questo vuole mantenere un ruolo *super partes*. Ecco perché le redazioni delle nostre testate si sono occupate solo di stilare le nomination, lasciando a personalità selezionate del mondo della stampa generalista il compito di assegnare il Premio Speciale della Critica. Ci tengo a sottolineare come comunque siano stati scelti giornalisti che si occupano da molto tempo del settore videoludico e hanno una reale competenza".

La giuria che ha assegnato il Premio Speciale della critica a *BioShock* era infatti presieduta da Alessandra Contin (La Stampa) e composta da Filippo Mantero (Maxim), Paolo Cupola (La Gazzetta dello Sport), Gian Luca Rocco (TgCom.it), Giuseppe Rolleri (Sportmediaset.it), Marco Consoli (L'Espresso), Stefano Gallarini (Radio24), Walter Proserpio (MTV), Mark Perna (Il Giorno e Oggi) e Davide Comunello (Dnews).

Il secondo dubbio riguardava il possibile 'grande assente della serata', ossia il pubblico dei lettori che, con il loro voto, hanno contribuito a rendere possibile l'evento. "In teoria sarebbe stato anche bello coinvolgere i nostri lettori e votanti", ci rivela Silvestri, "ma la verità è che L'Italian Video Game Award è un premio per l'industria. Assegnato dal pubblico, sì, ma pensato per gli addetti ai lavori. Fondere due anime diverse in una avrebbe creato una forma ibrida che forse non avrebbe soddisfatto soprattutto l'utente finale, cui interessa incontrare i game designer, non i direttori commerciali. In sostanza, si tratta di due universi che non si sarebbero integrati bene".

Per quanto riguarda infine la prossima edizione degli Italian Video Game Award, Stefano Lisi ha anticipato che si terrà all'inizio della primavera per poi, dall'anno successivo, svolgersi come appuntamento fisso a febbraio. Sarà possibile, chiediamo, vedere tra le tante categorie di premi anche una dedicata al miglior gioco sviluppato in Italia? A risponderci è ancora una volta Stefano Silvestri: "Non sarebbe una battaglia alla pari. Obiettivamente il panorama italiano vede uno sviluppatore [Milestone, NdR] in netto vantaggio rispetto agli altri per budget cui attingere ed esperienza. Temo che per ora si tratterebbe di una competizione dagli esiti troppo scontati".

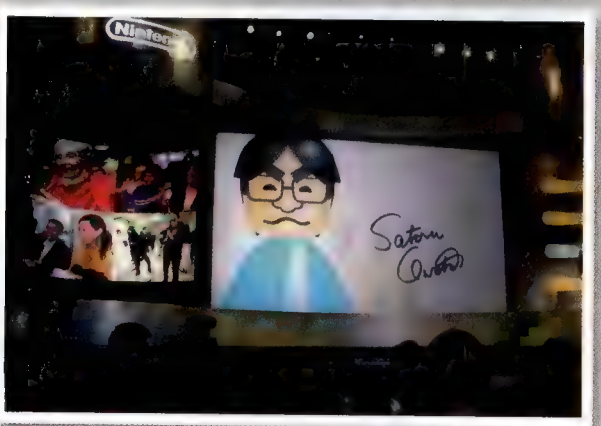
GIOCO DELL'ANNO: IL PARERE DELL'ESPERTO

Oltre a raccontarci come è stata organizzata la manifestazione, Stefano Silvestri ha espresso anche il suo parere personale, tanto di giornalista quanto di videogiocatore, sui risultati dell'Italian Videogame Award. "Mi sono in larga parte trovato d'accordo con i risultati, e sono contento che *BioShock* abbia vinto tanti premi, perché lo ritengo un ottimo gioco, uno di quelli che recentemente mi hanno fatto divertire di più", ha commentato. "Mi aspettavo che *Mass Effect* vincesse qualche premio in più... quanto a *Call of Duty 4*, era senza dubbio una scommessa vinta in partenza. Lo trovo un gran bel prodotto, sebbene forse di troppo breve durata e penalizzato da alcune dinamiche di gioco leggermente obsolete. Anche il sistema di script comincia a necessitare di alcuni miglioramenti, perché si vede che a volte basta fare quel passo in più per far scattare la situazione successiva (ad esempio, i nemici che smettono di sciamare all'infinito contro di voi), ma è comunque realizzato molto bene e ho davvero apprezzato la scelta di cambiare ambientazione".

U.S. Gam

E3: AUTOPSIA DI UNA FIERA ANORESSICA

Dai 60.000 spettatori del 2006 alle 5.000 anime che quest'anno si aggiravano in un Convention Center deserto; dai booth grandi come interi paesini calabresi a uno spazio esibizione addirittura più piccolo di quello occupato dalla mostra Into the Pixel; dalle file lunghe ore e ore per provare un gioco all'eco che risuona nei corridoi vuoti. Come è riuscita l'E3 a cambiare così tanto in soli due anni? Si è partiti dalla necessità di tagliare costi esorbitanti e si è finito con l'estirpare l'anima stessa della fiera, declassandola dallo status di evento numero uno dedicato ai videogiochi a quello di manifestazione tra le tante. Il risultato, però, non è piaciuto a nessuno: i costi sono rimasti alti, ma il brivido dell'esclusività è irrimediabilmente scomparso. La fila di personalità ansiose di criticare la nuova E3 era perfino più lunga della fila di spettatori in attesa di vedere The Dark Knight: Denis Dyack dei Silicon Knights è favorevole alla completa abolizione della fiera, John Riccitiello di Electronic Arts vorrebbe invece tornare ai fasti dell'edizione del 2006. A Peter Moore piacerebbe che l'E3 fosse aperta al pubblico come già avviene alla Games Convention di Lipsia, Hal Halpin di ECA è favorevole al trasferimento a Long Beach, Alain Corre di Ubisoft auspica che l'evento torni a svolgersi a maggio, magari in forma un po' meno ridotta. In questo mare di opinioni contrastanti, c'è perfino chi una soluzione non ce l'ha: David Perry, fondatore di Shiny Entertainment, si è limitato a definire l'E3 "stupida" e "imbarazzante" e ha affermato che, se le cose non cambieranno, lui non ci metterà più piede. Nonostante le critiche, c'è da dire che da un punto di vista strettamente giornalistico è più facile lavorare in un clima intimo come quello degli ultimi due anni che in un padiglione affollato di luci stroboscopiche e musica trance a tutto volume. Più facile per gli addetti ai lavori, forse, ma meno remunerativo: è per questo che l'E3 è in bilico su un baratro che potrebbe segnare la sua definitiva cancellazione. Quasi sicuramente ci sarà un'edizione 2009, con data e luogo ancora da definire, ma cosa succederà dopo? Non ci sono soluzioni chiare né decisioni facili da prendere e quello di quest'anno potrebbe essere un requiem a tutti gli effetti.



IL NULLA SUL GRANDE SCHERMO

Uno dei punti di forza delle passate edizioni dell'E3 era rappresentato dalle tre grandi conferenze di Sony, Microsoft e Nintendo. Colpi di scena e annunci a sorpresa venivano infilati uno dopo l'altro in eventi stampa che lasciavano il segno e che scandivano la direzione della compagnia per il resto dell'anno. Stavolta le cose sono andate diversamente: se quello che è stato rivelato nel corso delle conferenze è tutto ciò che vedremo in futuro, non c'è di certo da rallegrarsi per i prossimi mesi. Battendo la concorrenza sul tempo, Microsoft ha fatto esplodere un paio di bombe ben assestate, come l'arrivo di *Final Fantasy XIII* su Xbox 360 e il trailer di *Gears of War 2*, ma tutto il resto è stata ordinaria amministrazione. Cifre gonfiate, noia generale e un paio di tentativi di plagio non dichiarati: Lips, fotocopia di SingStar, e gli avatar-Mii che si aggiungeranno a una dashboard ricalcata su quella della PS3. Bungie è stata tenuta fuori da una conferenza che altrimenti, a detta dei suoi organizzatori, si sarebbe prolungata troppo, ma in compenso si è riusciti a trovare il tempo di ridicolizzare quattro dirigenti Microsoft facendoli dimenare sul palco in *You're in the Movies*. Chi credeva che si fosse raggiunto il fondo è stato però smentito dalla conferenza Nintendo, che con *Wii*

Music ha messo altri quattro dirigenti sul palco a dimenarsi in una stonatissima variazione del tema di *Mario Bros*. La notizia peggiore è che uno dei quattro era Shigeru Miyamoto in persona, un uomo universalmente rispettato prima della sua performance. Gli astanti si stanno ancora chiedendo se il punto più basso della conferenza Nintendo fosse quello oppure la materna Cammie Dunaway, nuova vice presidente per il marketing, nella sua sessione di snowboard virtuale con uno Shaun White in vistoso imbarazzo. Il classico trucchetto dello spegnere le luci a conferenza finita e di riaccenderle subito dopo per l'ultimo annuncio a sorpresa non è stato neanche provato, lasciando gli interdetti spettatori a precipitarsi fuori delle porte del teatro per raggiungere Sony, l'ultima in ordine temporale. Jack Tretton non è certo noto per le sue doti oratorie, perciò perché affidargli un'intera conferenza? Pur non avendo sottoposto il pubblico alla tortura di momenti imbarazzanti come quelli di Microsoft e Nintendo, l'atmosfera all'evento Sony era gelida e priva di qualsiasi energia. Schermi giganti, raffiche di titoli annunciati su ogni piattaforma e alla fine la grande notizia: il prezzo della PS3 è stato abbassato di 100 dollari. Troppo bello per essere vero, e infatti non lo è: quello che Tretton e l'intero gruppo Sony omettono è che il ribasso comporta l'eliminazione di una serie di caratteristiche complementari, prima tra tutte la retrocompatibilità per i titoli PS2. E pensare che due anni fa proprio Sony non aveva esitato a prendere in giro Microsoft per la stessa scelta...

ocracy

a cura della nostra inviata dagli Stati Uniti **Elisa "Aelys" Di Fiore**

LA PRIMA VOLTA CHE HO ODIATO MIYAMOTO

Conferenza a parte, Nintendo merita un discorso tutto speciale in questa E3. La scelta di affidarsi completamente a titoli dedicati alle famiglie e ai giocatori occasionali non è andata giù ai fan di vecchia data, che speravano almeno in un paio di immagini di un titolo che portasse il nome di *Mario* o di *Zelda*. A dire la verità, un Mario c'era: *Super Sluggers*, discutibile gioco di baseball probabilmente destinato, come il suo predecessore su GameCube, a non vedere mai la pubblicazione in Europa. Dopo la delusione della conferenza Nintendo, qualcuno aveva sperato di rifarsi con la più intima Developer Roundtable, ma anche lì non c'è stato verso di sfondare la cortina di ferro con cui Nintendo ha circondato i suoi tre titoli di punta: *Animal Crossing: City Folk*, *Wii Sports: Resort* e *Wii Music*. Avrebbero potuto essere titoli di serie B in un anno più fortunato e invece si sono ritrovati ad essere le star di questa E3 senza poter offrire molto al pubblico. Triste ma vero, *Animal Crossing* non risolverà il problema delle stagioni invertite nell'emisfero meridionale e nemmeno quello della disconnessione automatica di tutti gli utenti se a uno solo di loro cade la linea. Quanto a *Wii Music*, Miyamoto fa un altro tentativo di ingraziarsi il pubblico eseguendo un motivetto tradizionale americano. Ancora una volta, gli spettatori sono poco convinti e fanno domande a cui vengono date risposte secche. No, niente contenuti scaricabili. No, niente punteggi, né classifiche, né alcun tipo di sfida. Ma allora come lo si può definire un gioco? È a questo punto che Miyamoto tira fuori la risposta più arrogante che gli abbia mai sentito pronunciare: "*Wii Music* è un giocattolo e come tale è migliore di qualsiasi videogioco". Attimi di silenzio imbarazzato, poi la notizia che un nuovo *Pikmin* è in fase di lavorazione viene buttata lì quasi per caso. Avrebbe potuto essere uno dei punti di forza di Nintendo e invece è solo un riempitivo per una pausa di imbarazzo.

FAT PRINCESS E IL MOVIMENTO FEMMINISTA

A sorpresa, i titoli migliori presentati a questa E3 non sono stati i soliti sospetti dal budget esorbitante e dalla pubblicità pompata al massimo, ma piuttosto i giochi scaricabili a costo ridotto. Accanto a un radioso *MegaMan 9* che sembra uscito da una console a 8-bit e a un geniale *Flock* che riesce a rendere divertente perfino il pascolo delle pecore, Sony vanta senza dubbio i giochi più originali e ispirati. Provare *Fl0wer* è come ricevere un massaggio dopo una giornata di stress e *PixelJunk Eden* è uno strano viaggio in un mondo dove tutto può germogliare da un momento all'altro. Solo *Fat Princess*, però, detiene il primato di essere riuscito ad attirarsi le ire delle femministe di mezza America. In questo divertentissimo capture-the-flag, il bottino è una principessa da ingozzare di torta, in modo da renderla più grassa e quindi più difficile da riportare indietro per gli avversari. Il gameplay sembra funzionare a meraviglia, la grafica è a dir poco deliziosa, ma le femministe americane non hanno perso l'occasione di rimarcare come l'idea di una principessa grassa sia offensiva e quanto questo possa influire negativamente sulle future generazioni di giocatrici. Da giocatrice e donna quale sono, ho trovato *Fat Princess* molto più innocente del tanto osannato *Fallout 3*, dove uno dei tratti distintivi acquistabili è Ladykiller: 10 per cento di danno in più quando si picchiano personaggi del gentil sesso. Alla faccia delle pari opportunità.

Si è partiti dalla necessità di tagliare costi esorbitanti e si è finito con l'estirpare l'anima stessa della fiera, declassandola dallo status di evento numero uno dedicato ai videogiochi a quello di un evento tra tanti

RICK PERRY: COME TI CONQUISTO IL TEXAS (E LE GIORNALISTE)

Un'edizione dell'E3 contestata come questa non poteva che chiudersi su una nota agrodolce, quella della keynote tenuta dal governatore del Texas Rick Perry. Faccia di plastica e capello alla Big Jim, il governatore ha deciso di ignorare il fatto che solo una trentina di persone fossero presenti al suo discorso e si è lanciato in una massiccia campagna pubblicitaria sul Texas e su quanto le sue tasse agevolate rendano conveniente agli sviluppatori di videogiochi trasferirsi lì. Nessun cenno, ovviamente, al fatto che l'agevolazione in questione sia vincolata a condizioni che limitano la libertà creativa dei designer: niente giochi troppo violenti, niente contenuti osceni, no a qualsiasi rappresentazione negativa del Texas e dei suoi abitanti. Lo Stato si riserva ovviamente il diritto di decidere quali contenuti siano "inappropriati" e quali invece possano essere approvati. Fiero dei suoi quarantacinque minuti di lode al Texas, Perry è sceso dal palco ed è venuto a sedersi proprio accanto a me, che ero in prima fila, regalandomi i due minuti più imbarazzanti della mia vita. Dopo una serie di domande insistenti su come mi chiamassi e come avessi trovato il suo intervento, sono stata finalmente salvata dalle guardie del corpo del governatore, che lo hanno richiamato ai suoi doveri politici (e suppongo matrimoniali), facendogli notare che tutte le telecamere erano puntate sul suo tentativo di 'socializzazione'. Datemi una fetta di torta, che non ci penso due volte a diventare una principessa grassa.

Nel primo pomeriggio dell'ultimo giorno di fiera mi sono accorta del vuoto cosmico che mi circondava e non ho potuto fare a meno di fotografarlo: chi ha mai visto l'E3 così deserta negli anni scorsi?

Il MANUALE SEMPLICE per il tuo COMPUTER NUOVO

Sprea ITALY

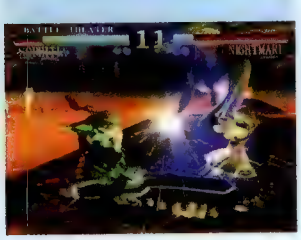
Chiedila subito al tuo edicolante!

Review

La rubrica che vi svela se un gioco è bello

I più giocati da Game Pro

Soulcalibur



I traguardi tecnici vengono superati; il gameplay, se veramente valido, continua a brillare. Il primo *Soulcalibur* rimarrà dunque scolpito negli annali, molto meno probabilmente il quarto
DREAMCAST, NAMCO

The World Ends With You

Jupiter ha misurato il ritmo con cui rivelazioni narrative, crescita dei poteri e nuovi gadget vengono distribuiti a perfezione per risuchiare il giocatore. E il retrogusto pop/fashion non infastidisce mai
DS, SQUARE ENIXDREAMCAST, NAMCO

Panzer Dragoon Orta

Non uno dei più giocati, per problemi di forza maggiore, ma senz'altro uno dei più assaporati. Le sinuose coreografie dei nemici ipnotizzano, l'ambientazione è insolitamente ben documentata
XBOX, SEGA

Quantity over quality

Quell'overdose che maschera la mancanza di reale spessore

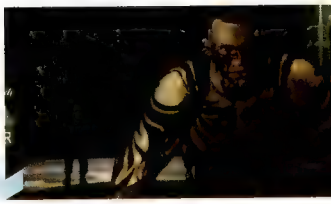
Il sunto dell'espressione 'tutto fumo e niente arrosto': *Soulcalibur IV* arriva a utilizzare animazioni e sfondi del predecessore e si ripresenta unicamente spolverato di sfavillanti lustrini che stancano a breve. Non cambiare non è necessariamente un male, ma far finta che sia il contrario fa rima con disonestà

Da qualche parte, in un recesso non troppo recondito dell'animo del videogiocatore, si annida in agguato la convinzione che quel che ha o mostra di più varrà immancabilmente più di qualcosa che non schiude la propria ricchezza e profondità all'istante. Consci di ciò, gli sviluppatori assillati dalle scadenze ne approfittano per saturare e imbellettare il preesistente, non modificandone l'essenza generale e diluendola in un catino d'acqua dolce. *Soulcalibur IV*, il secondo titolo di rilievo nello spazio recensioni di questo mese, è un esempio lampante dell'applicazione di tale procedimento: tanti personaggi ridondanti che non mancano di portar fuori dal solco la serie e abbagliano gli astanti con una fantasmagoria di luci e fuochi d'artificio che, una volta svaniti, rivelano nient'altro che lo stesso, identico sistema di gioco, sotto certi aspetti divenuto meno interessante e più scomodo di quanto non fosse agli esordi e sotto altri ormai incline a mostrare i segni del tempo.

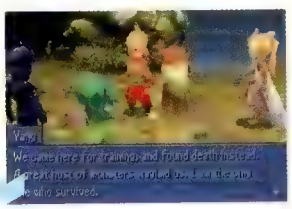
Non bisogna, ovviamente, cadere nell'eccesso opposto e affermare che tanta carne al fuoco sia sempre indice di qualcosa che non va, perché sarebbe comunque un errore. È quanto la stessa carne sia saporita ciò che realmente dovrebbe contare, non quanta se ne ingerisce per compensare la sua mancanza di gusto. La chiave di volta del problema risiede forse nella smania di voler tutto subito, nell'*horror vacui* che spinge a chiedere costantemente qualcosa in più, non importa quanto sostanziale all'esperienza in corso o coerente con essa; esigenze, queste, chiamate in causa anche dalla questione della durata dei videogiochi e la conseguente tendenza ad allungare artificialmente il tempo necessario a concludere un playthrough nella speranza di non venir accusati di pigrizia e criticati per la brevità dello stesso. In verità, ogni esperienza dovrebbe possedere una sua durata ideale, e volergliene imporre una maggiore significa il più delle volte appesantirla con un carico superfluo che quasi inevitabilmente palesa la sua natura di aggiunta posticcia.

Spezzare la catena, in questo caso, dipende solo dall'utente finale, quello che fatica a gettare la zavorra del materiale inutile, al quale vorremmo sottoporre uno spunto di riflessione: è meglio un gioco di venti ore dense di significato e di contenuti da scoprire o uno da sessanta di cui la metà trascorre nella noia di azioni ripetitive e prive di qualsivoglia attrattiva?

Virginia Petrarca



088 **Saints Row 2** — 360, PS3
090 **Soulcalibur IV** — 360, PS3
092 **Battlefield: Bad Company** — 360, PS3
094 **Siren: Blood Curse Ep. 1-3** — PS3
095 **Final Fantasy Tactics Advance 2** — DS
096 **Age of Conan: Hyborian Adventures** — PC
097 **Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life as a King** — Wii
098 **Bionic Commando Rearmed** — 360, PS3
099 **Braid** — 360, PC
100 **Pokémon Mystery Dungeon: Explorers of Time/Darkness** — DS



100 **Final Fantasy IV** — DS
101 **Daigasso! Band Brothers DX** — DS
101 **Hail to the Chimp** — 360, PS3
102 **Okami** — Wii
102 **Trauma Center: Under the Knife 2** — DS
103 **Dofus** — PC
103 **Buzz! Quiz TV** — PS3

Guida al sistema di valutazione di **Game Pro:**
1 = uno, 2 = due, 3 = tre, 4 = quattro, 5 = cinque, 6 = sei, 7 = sette, 8 = otto, 9 = nove, 10 = dieci

SAINTS ROW 2

FORMATO: 360, PC, PS3 USCITA: 17 OTTOBRE
PUBLISHER: THQ SVILUPPO: VOLITION PEGI: 16+

Ognuna delle gang rivali su cui occorrerà imporre la vostra supremazia costituisce un capitolo a sé ed è caratterizzata da uno stile ben preciso

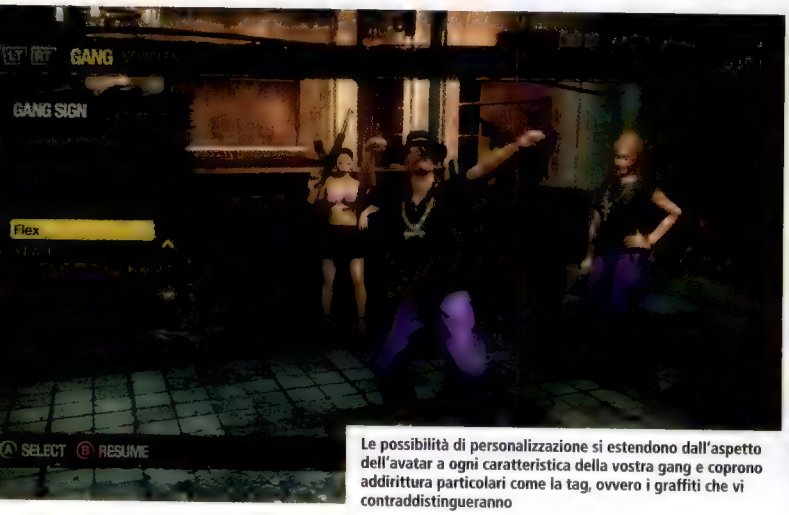
È intorno a un titolo come *Saints Row 2* che si delineano, snodano, definiscono e risolvono le polemiche sui videogiochi violenti. Già, perché qui potete dimenticare le velleità artistiche della scuola ultraviolenta nipponica o il neorealismo narrativo di Rockstar North. *Saints Row 2* è un inno all'intrattenimento adulto nel senso più materiale e di basso livello: se cercate un gioco dove sfogare i vostri istinti traendone la massima soddisfazione, lo avete trovato. Volition ha svolto un ottimo lavoro prima ancora di cominciare lo sviluppo, nello stabilire i parametri entro cui muoversi, nel determinare la filosofia di gioco, che per certi versi si traduce (e non potrebbe essere diversamente) in un 'come sopravvivere nella stessa arena di *GTA* senza fare la fine dei vari Il Padrino'. Volition ha compiuto scelte precise, radicali e coraggiose e, nel farlo, ha vinto la sua partita, perché *Saints Row 2* è un gran bel gioco, nella sua più pura accezione, quella che pone il gameplay al centro di tutto, relegando ogni altro fattore a mera sovrastruttura.

Il sequel del crime game di THQ riprende da dove il titolo originale ci aveva lasciato. Il nostro uomo è letteralmente saltato in aria, è rimasto sfigurato e ha trascorso un lungo tempo in coma. I ferri del chirurgo sono il pretesto per fare la conoscenza con uno degli strumenti più sorprendenti e soddisfacenti del gioco: l'editor del vostro personaggio. Senza esagerare, sappiate che potete davvero fare di tutto. Volete generare un gangster classico, credibile e straordinariamente *cool*? Non c'è problema. Preferite dar vita a una figura grottesca e surreale che pare uscita da un romanzo di Joe Lansdale? Anche qui, i signori sono serviti: che cosa ne direste di un donnone calvo e obeso con baffi, voce da uomo e il volto completamente dipinto di viola? Tutti i parametri sono in mano vostra e procedendo nel gioco continuerete a sbloccare nuove possibili scelte per ciascuna delle categorie, il tutto grazie a negozi e altri locali dove potrete sempre tornare a personalizzare il vostro alter ego digitale, che sarà visibile, così come lo avete modellato, in tutte le numerose sequenze cinematiche che tessono la trama di *Saints Row 2*.

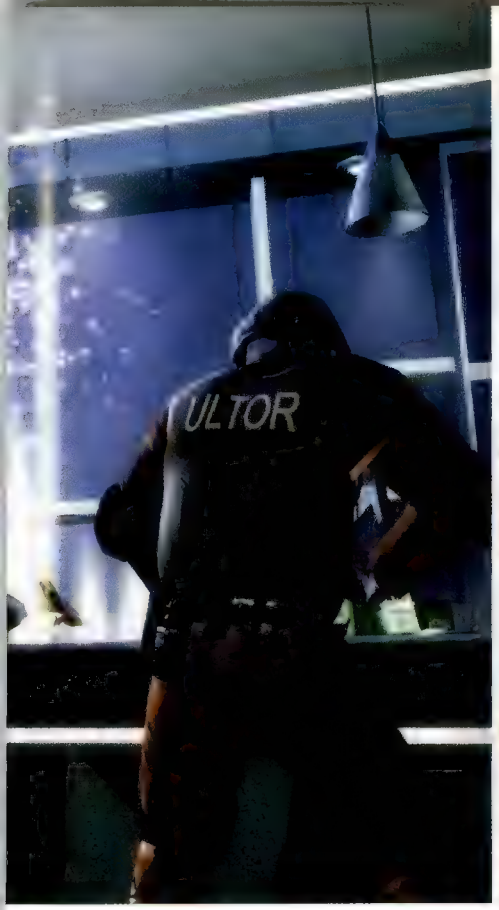
Quanto alla customizzazione, il gioco non si limita a darvi il pieno controllo del vostro avatar, ma vi lascia adattare al vostro stile e alle vostre risorse, che accumulerete nel corso delle vostre attività, anche auto, membri della gang, rifugi e appartamenti; il tutto (e questa è una grande qualità di *Saints Row 2*) senza far mai sentire il giocatore soffocato da un eccessivo numero di fattori da tenere in considerazione e gestire contemporaneamente. Il tutto avviene invece con grande naturalezza. Stilwater è diventata una città molto grande e molto moderna, che offre un'infinità di spunti di gioco. I nodi centrali che reggono *Saints Row 2* sono ad ogni modo due: le missioni e le attività. Le prime hanno il ruolo di mandare avanti la trama principale del gioco, che vi vede impegnati a ricostituire la banda dei Saints e a riprendervi con la forza (ma a volte anche con un po' di astuzia) l'egemonia sulla città. Sono divise per gang rivali e offrono una storyline semplice ma sanguigna, spesso sopra le righe ma volutamente scanzonata e capace di dare grande soddisfazione. L'importante, lo ripetiamo, è non avere la pretesa di trovare in *Saints Row 2* chissà quali significati o quali spunti originali. Per attivare le missioni, tuttavia, è necessario riempire la barra del rispetto, che varia in base alle attività che porterete a termine. Di queste ce ne sono davvero per tutti i gusti, dalle più classiche (traffico di droga, incontri di lotta clandestini, reclutamento

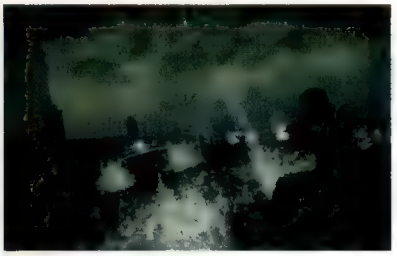
Quando la situazione si fa concitata è possibile contare su salvifici e ben distanziati checkpoint. Un punto a favore di *Saints Row 2*, che dunque non costringe a ricominciare una missione in caso di disfatta

> *Saints Row 2* è un inno all'intrattenimento adulto nel senso più materiale: se cercate un gioco dove sfogare i vostri istinti, lo avete trovato

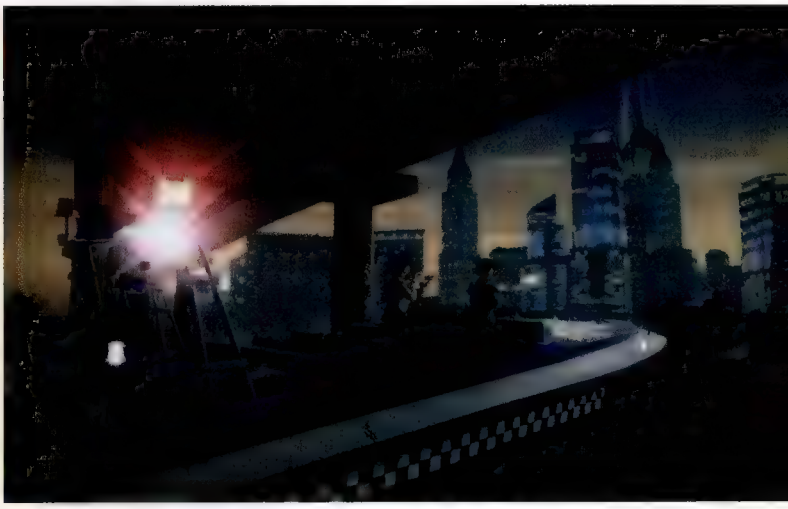


Le possibilità di personalizzazione si estendono dall'aspetto dell'avatar a ogni caratteristica della vostra gang e coprono addirittura particolari come la tag, ovvero i graffiti che vi contraddistingueranno





Graficamente *Saints Row 2* è lungi dal costituire il non plus ultra della tecnologia attuale, come già *GTAIV* prima di lui, ma è comunque abbastanza curato da offrire scorci come questo



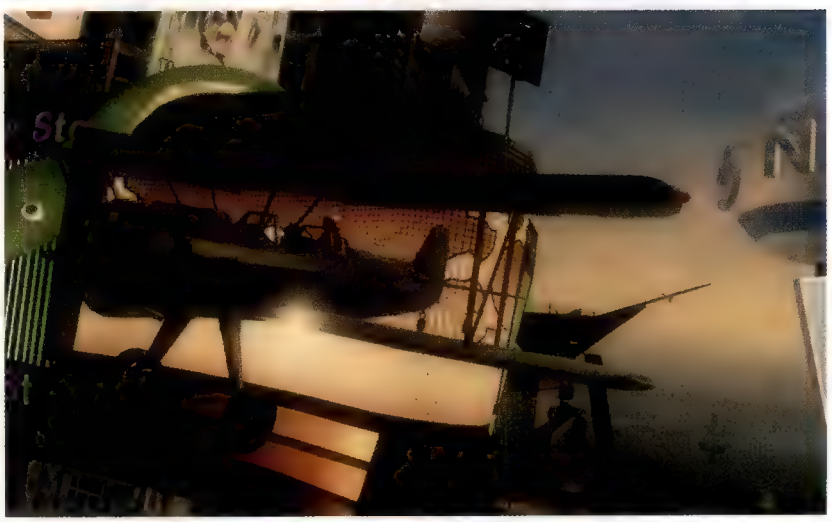
prostitute, ecc.) ad alcune incredibilmente bizzarre, come quella che vi vede impegnati a irrorare di liquami gli edifici di Stilwater per farne crollare il valore di mercato. Anche condurre le escort dai propri clienti e sfuggire ai paparazzi mentre le coppiette si sollazzano nella vostra auto non è male, in effetti. Oltre a missioni e attività (in numero veramente elevatissimo), il gioco offre anche numerose 'diversion', cioè modi creativi di affrontare le situazioni in cui vi trovate. Un esempio: avete appena rubato un'automobile e vi trovate con un passeggero al vostro fianco? Improvvisate un rapimento e guidate rapidi evitando la polizia finché non otterrete il pagamento del riscatto... rallentate troppo e, ovviamente, l'ostaggio si darà alla fuga.

Il rispetto, insieme al denaro, è quindi la moneta fondamentale in *Saints Row 2*, con lo stile a fare la sua parte. Per aumentare il vostro livello di stile non dovrete far altro che spendere a più non posso in elementi di personalizzazione del gioco, un autentico inno al consumismo capace di far impallidire persino il vegliardo Monopoli. Ma cosa volete, del resto, da un simulatore di gang criminali come questo? Il *mood* è giusto, i personaggi altrettanto, la trama, nel complesso, regge. E poi ci si diverte un mondo. Ecco, se c'è un fattore in cui *Saints Row 2* stacca *GTAIV*, questo è l'accessibilità. Quattro livelli di difficoltà e, soprattutto, i mai troppo osannati checkpoint all'interno delle missioni rendono *Saints Row 2* un gioco perfettamente godibile, mai frustrante e ideale per sfogare, in un'orgia di catartica e spesso gratuita violenza, le nevrosi della vita quotidiana.

Interfaccia, mappa (con GPS e fortunatamente rotante, così da non indurci in errore nelle fasi di gioco più concitate), controlli e feeling generale di gioco ricordano molto da vicino quelli dell'ingombrante rivale di Rockstar, una scelta giusta, poiché *GTA* ha ormai imposto uno standard *de facto* nel genere criminale free roaming, col sistema di combattimento addirittura più funzionale e immediato.

Tecnicamente, *Saints Row 2* non è certo lo stato dell'arte attuale, e non mancano sporadici rallentamenti e un po' di effetto pop up e compenetrazioni di poligoni, tuttavia possiamo assicurarvi che questi difetti non raggiungono mai livelli tali da inficiare la giocabilità dell'opera risultando quindi del tutto irrilevanti, a meno che non facciate parte di quella ristretta cerchia di maniaci tecnocratici che dimenticano persino di star giocando per analizzare centimetro per centimetro ogni texture e ogni modello 3D. A livello di direzione artistica, tra l'altro, Volition ha compiuto un lavoro di tutto rispetto, restando coerente alla sua visione chiassosa e scanzonata, quella che gli permette di irridere *GTAIV* come gioco 'noioso' e puntare tutto su un meraviglioso e meravigliosamente efficace irrealismo parossistico dell'azione esplosiva.

Altra nota positiva va al multiplayer, divertente, ricco e in linea con la filosofia del gioco. Particolarmente intrigante la possibilità di giocare in modalità cooperativa con chiunque, entrando e uscendo dalle partite e mantenendo sempre salvati i propri progressi. In conclusione, *Saints Row 2* ci ha piacevolmente stupito, rivelandosi immenso, creativo e molto intrigante. Una volta che avrete creato il vostro personaggio e avrete cominciato a giocare, vi assicuriamo che vi sarà molto difficile staccarvi dalla console. Di questi tempi, è una qualità decisamente rara. **[8]**

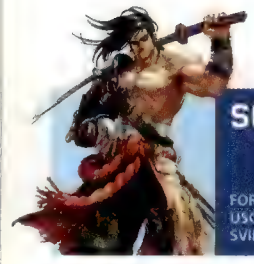


Chi fosse stufo di inseguimenti, frodi e ricatti può spezzare il filo delle missioni primarie con una quantità di attività facoltative, sulla scia dell'immenso *San Andreas*. I più spericolati avranno a disposizione una nutrita schiera di stunt da eseguire

Se i metodi alternativi per portare a termine un compito sono comunque in numero finito, il fatto di non dover seguire un unico copione e l'opportunità di far valere la propria creatività costituiscono comunque una rinfrancante boccata d'aria fresca

I suoni di Stilwater

In *Saints Row 2* non solo potete scegliere la voce del vostro personaggio (che ascolterete in tutte le sequenze narrative del gioco), ma avrete anche tutta una serie di 'voci celebri' da ritrovare nel corso delle vostre avventure. Se Maero è il Worf di Star Trek e la sua ragazza Jessica la Tina del film di Dead or Alive, Shaundi è nientemeno che Faith di Buffy e Johnny Gat l'enigmatico Jin Kwon di Lost. Ma la chicca finale è la voce di Julius, la stessa che doppiò l'Arbiter in *Halo 3*. Quanto alla colonna sonora del gioco, siamo rimasti piacevolmente colpiti dalla varietà delle tracce audio e dal buon numero di esse: riserviamo una nostalgica menzione d'onore a The Final Countdown degli Europe e a Take on Me degli A-Ha.



SOULCALIBUR IV

FORMATO: 360 (VERSIONE PROVATA), PS3
USCITA: 1 AGOSTO (DISPONIBILE) PUBLISHER: NAMCO BANDAI
SVILUPPO: PROJECT SOUL PEGI: 16+

Due sono le strade praticabili nella creazione del personaggio: utilizzare i set di abiti predefiniti o abbinare la più disgustosa accozzaglia di stili possibile per umiliare l'avversario con il proprio aspetto offensivo

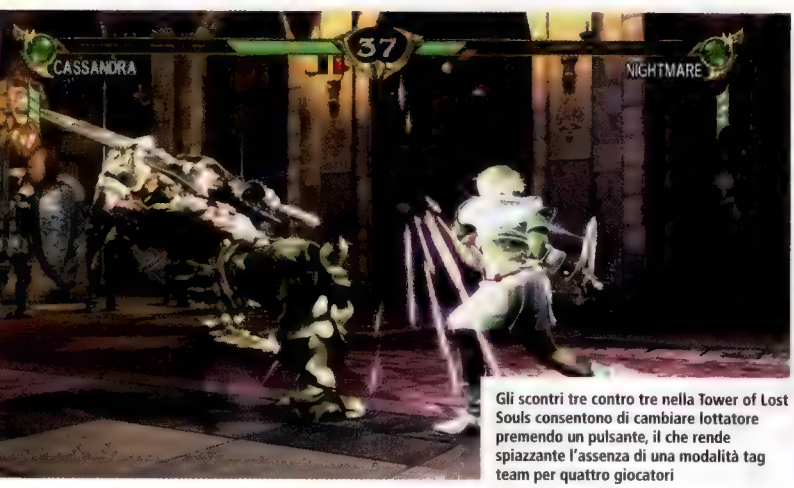
Raramente un team di sviluppo riesce a trovarsi tra le mani una giustificazione migliore della stessa frase ritornello di un gioco per continuare a produrne *ad libitum* iterazioni su iterazioni. Una storia di anime e spade eternamente ripetuta: stando anzi a una simile minaccia, gli episodi di *Soul Edge*/*Soulcalibur* usciti da dieci anni a questa parte appaiono addirittura meno di quel che la generale mancanza di scrupoli del consiglio d'amministrazione Namco Bandai lascerebbe supporre quando si tratta di mungere i marchi più redditizi in forze alla casa. Ciò non toglie che Project Soul, con *Soulcalibur IV*, si sia ormai confortevolmente sistemata tra gli allori delle passate glorie di un picchiaduro a sfondo storico-fantasy che oscilla perennemente in bilico tra tecnicismo e accessibilità.

Le arene piccole vedono in netto svantaggio i lottatori più corpulenti, consentendo a un esperto di affondi come Raphael di gettarli fuori dal ring in men che non si dica. La selezione casuale dello stage è l'unica opzione sportiva

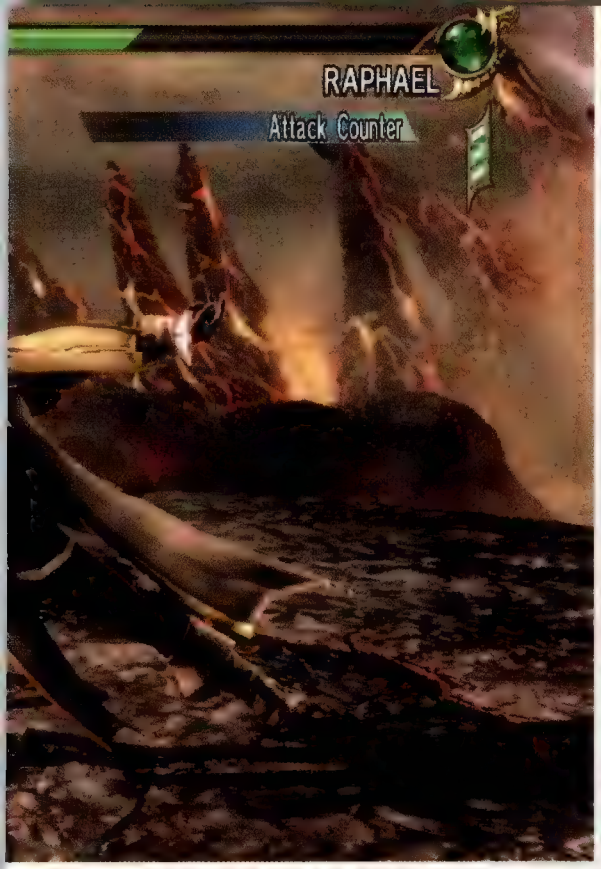
Un round potrebbe interrompersi bruscamente con una Critical Finish dettata dalla fortuna, ma questa stessa opportunità apre a sfide tese e variegate

Una locuzione, quel 'passate glorie', usata in questa sede non a caso. *Soulcalibur III* comprometteva sotto più di un aspetto l'equilibrio sempre vantato dalla saga, virando per la prima volta verso un approccio più impulsivo e meno ragionato à la *Tekken* e venendo a noia a breve per questo e vari altri motivi. Il processo evolutivo della serie, a tutti gli effetti entrato in fase di stallo dopo il secondo capitolo, è consistito sostanzialmente in una stratificazione del materiale o, più realisticamente, in un assottigliamento dei reali motivi che dovrebbero spingere a prender confidenza col sistema di lotta giocando fino allo sfinimento. Altri personaggi sempre più funzionalmente e stilisticamente inadeguati e ulteriori elementi della trama continuano a innestarsi su un tronco in precedenza assai più robusto, ora soffocato dalla proliferazione eccessiva, *Soulcalibur IV* porta agli estremi questo concetto, pur offrendo un paio di novità meccaniche effettivamente più degne d'interesse che l'intero suo diretto predecessore. Anche così, tuttavia, non ci si può impedire di allontanarsi dal gioco con sentimenti contrastanti.

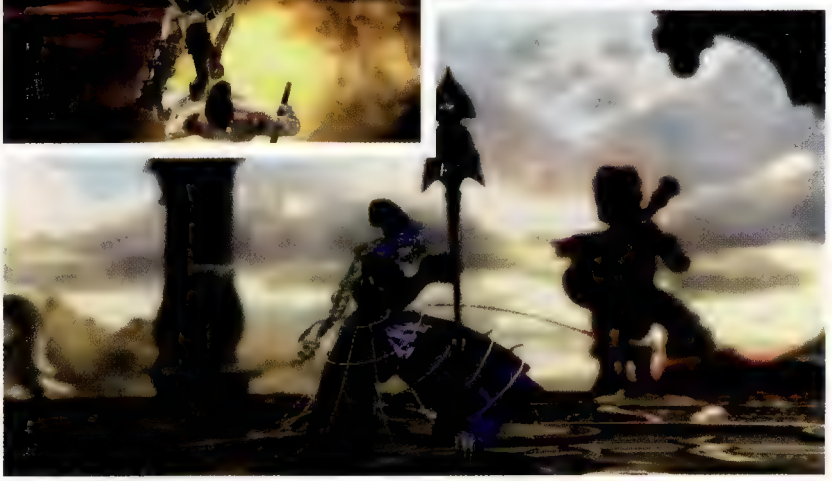
Tecnicamente parlando, gli screenshot ingannano circa la reale portata dei miglioramenti introdotti. La modellazione dei personaggi raggiunge nuovi livelli di perizia grafica, con superfici levigate e splendidamente tornite che saziano la vista a patto, ovviamente, di sorvolare sul risibile assortimento carnevalesco del costume design. L'effetto estetico dei volti è similmente sgradevole e inquietante, con velleità di realismo minate da una fastidiosa esagerazione dei tratti somatici. Tutto ciò sovrasta un panorama di imbarazzante immobilismo: le arene, cambiate assai poco rispetto a *Soulcalibur III* e certamente non coreografiche come ci si attenderebbe dal passaggio generazionale, si affiancano ad animazioni rimaste invariate dagli esordi dei relativi personaggi. Questi ultimi si sono inoltre moltiplicati vertiginosamente in un affollamento quasi sempre ridondante: avvilisce notare come le guest star, che



Gli scontri tre contro tre nella Tower of Lost Souls consentono di cambiare lottatore premendo un pulsante, il che rende spiazzante l'assenza di una modalità tag team per quattro giocatori



Le Critical Finish sono il più delle volte tristemente poco spettacolari, mancando di mandare il cuore in gola come accade con le mosse ultra di *Street Fighter* o gli instant kill di *Guilty Gear*



Vader può vantare mosse 'for fan' come il Force Choke, una trafittura a lungo raggio con la spada laser e una presa simile a quella da lui usata per uccidere l'Imperatore ne Il Ritorno dello Jedi. Il suo Apprendista, presente per promuovere *Il Potere della Forza*, ha un approccio più acrobatico

Ashlotte è la meglio disegnata dei personaggi bonus, opera dell'autore di Tenjo Tenge Ito Ogure, conosciuto come Oh! Great, che già aveva prestato i suoi servigi come designer dei costumi personalizzati per la versione PS2 di *Tekken 5*

s'inseriscono già malamente nel cast pregresso, ne siano dei cloni fatti e finiti che riutilizzano senz'alcun pudore set di mosse ormai ampiamente conosciuti e padroneggiati da ogni veterano del franchise che si rispetti. Due nuovi arrivi, la soldatessa in armatura Hilde e il boss finale Algol, offrono una rinfrancante boccata d'aria fresca con i loro approcci diversi e talvolta eccentrici. Hilde, ad esempio, utilizza i pulsanti frontali solitamente deputati ad affondi e fendenti per gestire separatamente lancia e spada corta, mentre lo stile di Algol si basa sull'alternanza di uno scudo e di un'arma a lunga gittata che tuttavia riesce a evitarne lo sbilanciamento in un panorama prevalentemente improntato all'arma bianca. Le tre guest star più eclatanti, quelle provenienti da Star Wars (e della cui favoleggiata integrazione narrativa è meglio tacere misericordiosamente), possiedono anch'esse mosse uniche che li elevano dall'anonimia dei propri colleghi. Yoda, tuttavia, sarà presumibilmente messo al bando dai tornei di stampo agonistico per via della bassa statura, che impedisce a tutti gli altri personaggi di colpirlo con attacchi di tipo alto o di afferrarlo con qualsivoglia presa. Di contro, il set di mosse di alcuni lottatori, Raphael e Amy in primis, è stato rivisitato approdando a una configurazione decisamente scomoda, che non giustifica quindi il lavoro fatto in questo senso.

Dove *Soulcalibur IV* rivede la formula in modo significativo, almeno nelle partite tra esperti ove le parate assumono un'importanza cruciale, è ovviamente nell'introduzione del Guard Break e delle correlate Critical Finish, mosse che una volta andate a segno spediscono istantaneamente al tappeto l'avversario. Affianco alla consueta barra dell'energia, un indicatore circolare passerà da un blu intenso al rosso scarlatto lampeggiante man mano che il personaggio subisce consecutive rotture della posizione difensiva. Una volta in Guard Break, l'avversario è suscettibile al colpo di grazia indipendentemente dalla propria energia vitale. Il rischio di rovinare il gioco insito nelle Critical Finish, la cui presenza comunque non influisce eccessivamente sui match tra principianti, è piuttosto alto: un round altrimenti ben bilanciato potrebbe interrompersi bruscamente con un KO istantaneo dettato da un colpo di fortuna, ma questa stessa opportunità apre d'altro canto a sfide ancor più tese e variegate che in passato.

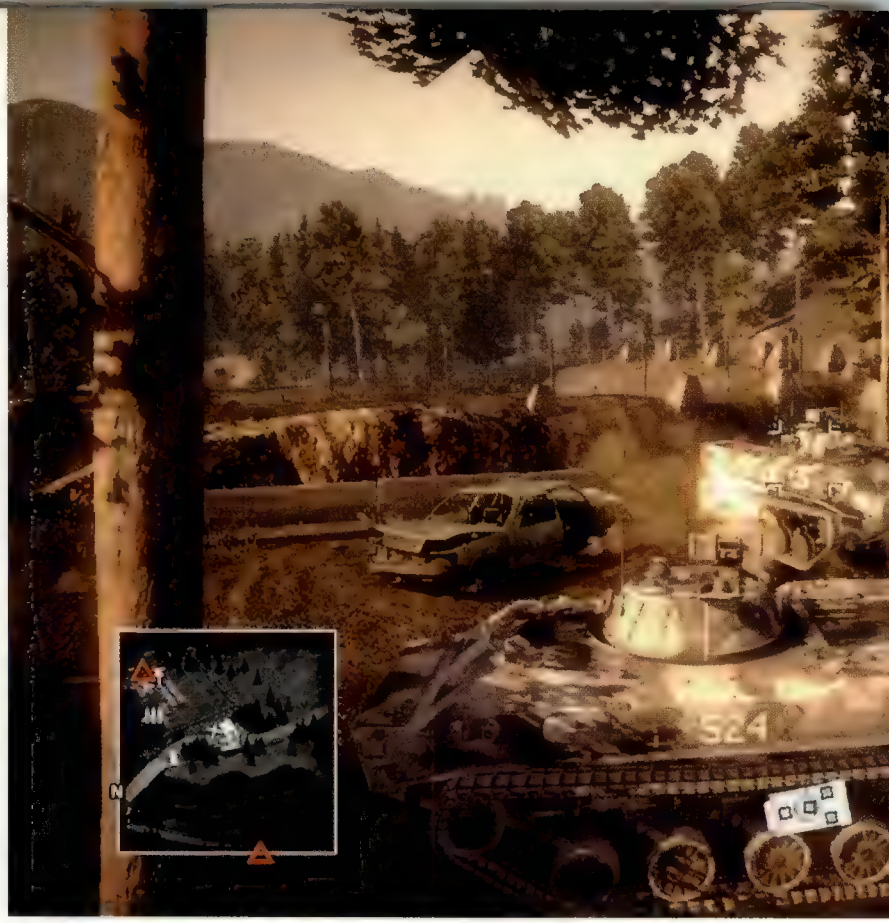
Siamo in un certo senso costretti ad assegnare a *Soulcalibur IV* il voto riportato qui in calce. Una valutazione, tuttavia, che sarebbe incompleta senza le relative condizionali sin qui illustrate. Di fatto, questo quarto capitolo di una serie un tempo molti passi avanti alla sua diretta concorrenza dimostra irrefutabilmente, per colpa della pigrizia dello staff, quanto il picchiaduro propriamente inteso sembri sempre più un retaggio del passato. Per concludere, niente ci sembra riassumere l'essenza della direzione intrapresa da *SCIV* meglio di un proverbio sovente citato nel panorama della critica videoludica: più le cose cambiano, più restano le stesse. Soprattutto quelle che non dovrebbero farlo. **[8]**

L'editor per la creazione di personaggi è stato sostanzialmente portato di peso dal terzo episodio e, ancora egualmente trascinante, rende possibile stabilire tutti i canoni fisici del proprio alter ego, alcuni dei quali (come la stazza, prevedibilmente, e l'abbigliamento) ne vanno a definire le caratteristiche in combattimento. A ciascun nuovo lottatore va assegnato il tipo d'arma di uno dei personaggi preesistenti, mentre l'assortimento di vestiario e armature, che si arricchisce procedendo nella Tower of Lost Souls, spazia dalla normalità alla più spietata pacchianeria da cosplayer di Harajuku. Sfortunatamente, i fan di Star Wars non potranno creare il loro Jedi personale, visto che gli stili con la spada laser non sono disponibili in questa modalità.

BATTLEFIELD: BAD COMPANY

FORMATO: 360, PS3 USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: EA SVILUPPO: DICE PEGI: 16+

Poiché la morte in single player è punita solo con una lunga scarpinata, si può rischiare la vita per prendere un oggetto morire e poi ricominciare con in mano quel che si è appena raccolto



Le IA di squadra non valgono molto come tiratori e costringono spesso a fermare il veicolo per scambiarsi la posizione ed eliminare i nemici con efficacia. Per qualche strano motivo, ogni volta che si passa alla pistola questa sembra puntare nella direzione esattamente opposta a quella giusta

Al un certo punto dello sviluppo, il single player di *Bad Company* deve aver subito quel misterioso processo alchemico che trasforma ottime premesse in pur lievi delusioni. Non che il single player di *Bad Company* sia mai meno che sufficiente, ma da DICE ci si aspettava qualcosa di speciale. Molti degli elementi che preannunciavano il potenziale del gioco restano, ma in forma tagliata e ridimensionata: l'engine Frostbite allarga l'orizzonte degli scenari solo per poi costringere ad attraversarli linearmente. Il suo mondo è arricchito da personaggi coloriti e da un senso dello humour politicamente scorretto, ispirato a opere quali Three Kings e Kelly's Heroes, che però poco aggiunge all'azione vera e propria. Gli ambienti sono ampiamente distruttibili, ma non essendo soggetti alla fisica lo sono in modo imprevedibile: coperture apparentemente fragili resistono all'esplosione di una granata, mentre altre addirittura sublimano. Numerose scelte di design, inoltre, se da una parte non rovinano la campagna in singolo, servono a ricordare costantemente quel che il gioco avrebbe potuto essere.

I precedenti tentativi di conciliare il genere con il single player si sono spesso rivelati meri antipasti all'offerta online. Stavolta sta ai compagni di squadra supportare una trama che distingua la modalità in singolo dalla tradizionale offerta di *Battlefield*, intento in cui riescono in buona parte: sono una banda sacrificabile di amabili delinquenti, scaraventati nell'Esercito Americano per affrontare situazioni ritenute troppo pericolose per rischiarvi unità di maggior valore. Sweetwater, Haggart e Sarge, pur essendo dei cliché, sono compagni perfettamente accettabili per la vostra americanissima caccia all'oro attraverso una serie di immaginarie nazioni ex-sovietiche.

Purtroppo il soprannome di questa banda di degenerati, Bad Company, comincia ad acquistare molto più senso se riferito alle loro abilità in combattimento. Non c'è un'interfaccia di comando per dirigere le loro azioni, lasciandoli a bighellonare nei vostri paraggi, a sparare svogliatamente nella direzione dei nemici e a sabotare allegramente i vostri tentativi di sfiancare l'avversario. Per quanto invincibili, non sembrano mai una vera forza da combattimento. Abbondano i momenti fastidiosi in cui si spera che Haggart, sedicente esperto di demolizioni, faccia davvero il suo lavoro e abbatta un elicottero d'assalto o faccia esplodere la strada sotto un carro armato, permettendo di supportarlo in un ruolo complementare. Nel frattempo, i russi scellerati cercheranno riparo negli edifici, evitando il vostro fuoco e sfiancandovi. La loro mira è infallibile, e vi terrà sotto tiro nell'istante esatto in cui vi affaccerete dalla copertura, anche quando una foresta li oscura alla vostra vista. A fronte dei livelli di efficienza quasi soprannaturali dei Rossi, è una nota stonata la decisione di rendere i propri alleati tanto incompetenti.

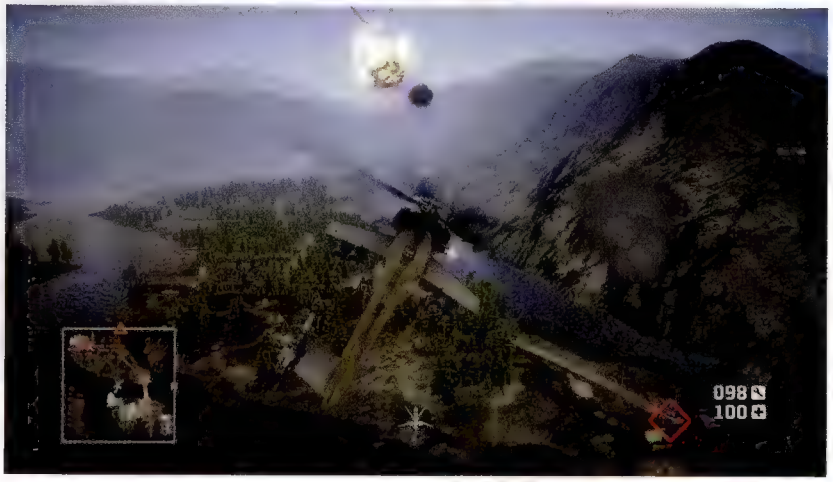
> La mira dei russi è infallibile, e vi terrà sotto tiro nell'istante esatto in cui vi affaccerete dalla copertura, anche quando una foresta li oscura alla vostra vista

DICE mette poi il dito nella piaga con una gestione della salute troppo generosa, che se impedisce al gioco di raggiungere difficoltà impossibili introduce con la sua stessa esecuzione vari problemi [vedi box]. In un analogo tentativo di mitigare la difficoltà, si è optato per il ritorno istantaneo su un campo di battaglia persistente anziché far ripartire dall'ultimo checkpoint. Le

Il sistema di salute può dar vita ad alcune situazioni bizzarre: a difficoltà normale si può sopravvivere all'infinito a un elicottero che vi crivella continuamente di colpi, visto che l'energia dura abbastanza per ricaricare la siringa e riempire di nuovo la barra della salute (sopra). Indubbiamente utile, ma un po' assurdo

Il motore Frostbite è in grado di creare scorci memorabili. *Bad Company* tende un po' troppo al copia e incolla di pattern precostituiti, ma talvolta spinge a fermarsi per ammirare il panorama

Nonostante le dichiarazioni iniziali lasciassero intendere che il giocatore avrebbe potuto ignorare gli ordini e andare dove credeva, *Bad Company* si rivela ampio ma piuttosto lineare. Basta camminare fuori dall'area prescritta per essere fatti a pezzi



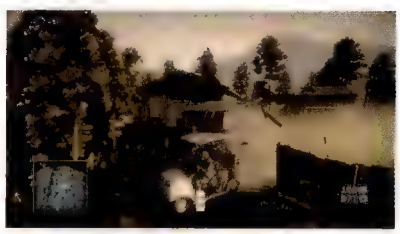
Cattiva medicina

DICE ha compensato in eccesso l'accuratezza dei nemici con il sistema di salute. A essa è assegnato un valore numerico come nei vecchi shooter, ma si può riportarla al cento per cento in pochi secondi affondando una siringa nel proprio torace. È possibile farlo un numero illimitato di volte, a intervalli di alcuni secondi necessari alla ricarica. Il problema è che nei livelli più avanzati, dove ogni scambio di proiettili col nemico intacca sensibilmente la barra della salute, si arriva a fare un'iniezione praticamente ogni volta che si torna in copertura. Per quanto diventi automatica, il ricorso a quest'operazione ripetitiva e macchinosa avrebbe potuto essere risolto ricorrendo alla rigenerazione progressiva.

vostre vittime restano morte, mentre voi resusciterete a una certa distanza dal fulcro dell'azione con lo stesso ammontare di munizioni in vostro possesso al momento del decesso. Un compromesso avventuroso ma bizzarro implementato in maniera incoerente, talvolta abbandonandovi a miglia di lontananza dalla battaglia senza proiettili né mezzi di trasporto. Entrambi questi sistemi agiscono in modo leggermente diverso e acquistano decisamente più senso nel multiplayer, che, nonostante gli sforzi di DICE, rimane ancora la principale area di competenza della serie.

Il cocktail di strumenti e armi del single player viene qui abbandonato in favore di un sistema di classi simile a quello dei *Battlefield* passati e, proprio come per quei titoli, dà vita a un'esperienza saggiamente bilanciata e ritmata in cui la perizia dello sviluppatore paga. Le siringhe impiegano più tempo a risanare la salute e sono disponibili solo a determinate classi, ma l'equipaggiamento caratteristico di ciascun mestiere può essere scambiato con quello dei soldati caduti, il che riduce al minimo la fastidiosa necessità di attraversare una zona aperta con solo armi a corto raggio; data la varietà geografica di ogni mappa, però, la specializzazione di ogni classe può spesso apparire limitante piuttosto che dar forza al giocatore.

Ricominciare dalla locazione della vostra squadra serve a tagliare i lunghi tempi di percorrenza, ma crea anche allarmanti occasioni in cui una battaglia uno contro uno viene bruscamente sbilanciata dall'improvvisa materializzazione di un alleato in piena salute. Stranezze a parte, il multiplayer di *Bad Company* soddisfa felicemente le aspettative create dalla sua appartenenza al franchise. Il sistema di guida dei veicoli è scorrevole e maneggevole, preferendo l'accessibilità al realismo nonostante la configurazione dei pulsanti risolutamente non convenzionale adottata dallo sviluppatore. Le mappe offrono esperienze molto varie tra loro, sia nelle impostazioni che nel ritmo di gioco che incoraggiano. DICE ha creato un'esperienza online che riceve senza problemi la fiaccola dei suoi predecessori, mentre molte delle asperità del single player possono spiegarsi con l'indecisione circa quali elementi del multiplayer includervi. In definitiva, sarebbe forse stato più saggio da parte di DICE accentuare il divario tra i due tipi di gioco. **[7]**



Prevedibilmente, *Bad Company* offre una grande varietà di giocattoli tecnologici con cui gingillarsi: gli attacchi aerei sono una gioia e danno il controllo dell'ordigno durante la discesa al suolo. Le raffiche d'artiglieria sono utili per ridurre la copertura nemica

I combattimenti sono genericamente difficoltosi, ma i personaggi di *Blood Curse* possiedono gradi variabili di abilità nel campo. Howard sa cavarsela anche con un falcetto o una pala, mentre alla piccola Bella basta trovarsi nel raggio d'azione di uno shibito per essere condannata

Gli Shibito sono spaventosi se visti da fuori e ancor più dall'interno: durante il sightjacking, continueranno a borbottare con striduli sussurri o grugniti gutturali, comunicando così i loro inestinguibili tormenti

SIREN: BLOOD CURSE EPISODI 1-3

FORMATO: PS3 USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: SCE SVILUPPO: INTERNO PEGI: 18+

L'archivio

Contenente materiale quali i documenti di produzione per il programma TV 'Encounters', giornali locali, pergamene e la tessera studentesca di Howard Wright, l'archivio è un escamotage semplice e assai efficace per aggiungere profondità a personaggi e situazioni senza turbare il corso fortemente focalizzato del gioco. Non mancano allusioni a ulteriori approfondimenti extratestuali, come l'indirizzo web del blog di Wright (hw-biker.blog-paradise.com). Il gioco, necessariamente costretto entro certi spazi, trova così il modo di espandersi oltre i suoi confini, sebbene la tenue continuità della trama suggerisca che gli autori di *Siren* avrebbero forse potuto ottenere un equilibrio migliore tra le informazioni essenziali e quelle accessorie.

Innovare un genere non sempre, anzi quasi mai, riesce al primo tentativo. *Forbidden Siren*, horror sperimentale creato da Keiichiro Toyama, giocava sulla scompaginazione dell'intreccio e sull'innaturale necessità di ritrovarsi a osservare dal di dentro gli stessi nemici disumani che si è costretti ad affrontare, ma incespicava là dove avrebbe dovuto offrire un gameplay eseguito in maniera adeguata alle premesse. SCE, dando prova di palese fiducia nella validità del concept, ha dunque progettato un titolo che facesse da remake al primo episodio, vestendolo a nuovo con un engine che si avvale delle capacità tecniche della PS3 e con meccaniche parzialmente ripensate, sostituendo infine i protagonisti nipponici con una troupe cinematografica americana piombata ad Hanuda per girare la puntata di uno show horror senza realmente sapere cosa l'attenda una volta varcati i confini dell'isolato villaggio. *Siren*, il cui sottotitolo giapponese è significativamente *New Translation*, si allinea alla tradizione dei remake hollywoodiani, presentandosi sotto una veste episodica scaricabile da PSN a blocchi di tre puntate ciascuno, e dimostra nel processo di non aver alterato la storia se non per quel che serve a inserire nel contesto un gruppo di stranieri.

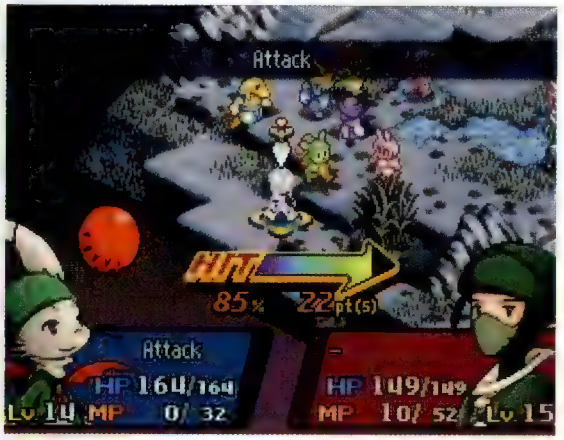
Le spiegazioni sulla trama, elargite implicitamente tramite documenti e indizi visivi nel corso del gioco, sono ciononostante ridotte al lumicino, ingenerando così il senso d'inquietudine e disorientamento che si richiede a un horror psicologico attentamente misurato così da funzionare per sottrazione. Il giocatore inizia con un salto nel buio più letterale, quello che avviluppa pressoché ogni ambientazione come già aveva fatto nel mondo d'incubo di *Silent Hill*, già figlio dello stesso Toyama che per primo ha dato forma agli incubi della cittadina di Hanuda. Visivamente, *Siren* spicca per l'impiego di colori smorti, cupi, spruzzati dal sangue cremisi che macchia gli ambienti e solca le guance degli shibito. Il funzionamento delle meccaniche, tuttavia, non emerge per meriti analoghi.

Si utilizza una sola leva analogica per muoversi, contrariamente alla tendenza odierna verso il controllo via doppio stick, mentre l'impacciato sistema di combattimento sposta l'accento, in accordo con lo spirito della serie, sull'evitare lo scontro a ogni costo. In aggiunta, il significato dell'abilità di muoversi durante il sightjacking si fa più forte, con tutto il carico di disorientamento che lo accompagna, durante la fuga dall'ospedale del terzo episodio, condotta nei panni di una bambina che dovrà ricorrere a qualunque mezzo, nascondendosi e distraendo gli shibito, per non farsi individuare.

Lo stick sinistro muove il personaggio, quello destro controlla la torcia. Occasionalmente utile, il sistema rivela i suoi limiti quando la torcia proietta lunghe ombre sui muri che altro non fanno se non ostruire ulteriormente la propria visuale

Valutare l'opera nel suo insieme risulta arduo in tale contesto, che porta a sollevare dubbi sull'effettiva validità di una recensione organica a titoli episodici in corso. Resta comunque possibile decantare il rapporto qualità-prezzo di questa prima *tranche* di contenuti, che lascia ben sperare nel fatto che l'integrità dell'intreccio originario sarà mantenuta anche in futuro. **[8]**

La sequenza introduttiva del gioco, in cui il protagonista finisce in un mondo incantato sfogliando le pagine di un libro misterioso, non è l'unico punto di raccordo con La Storia Infinita. *Grimoire* offre molteplici potenziali fattori d'intrattenimento



I membri del proprio clan continuano a ricevere esperienza e ad apprendere nuove abilità anche nei momenti d'inattività, facilitando la gestione delle risorse umane; l'interfaccia via touch screen, come ci si attendeva, è perfettamente calibrata quanto la navigazione via pulsanti

FINAL FANTASY TACTICS A2: GRIMOIRE OF THE RIFT

FORMATO: DS USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: SQUARE ENIX SVILUPPO: INTERNO PEGI: 3+

Grimoire of the Rift si apre su un ragazzino alle prese con un libro magico che lo risucchia nel misterioso reame di Ivalice. Un tema che collega direttamente il gioco al mondo del suo immediato predecessore, *Final Fantasy Tactics Advance*, piuttosto che al più complesso e impegnato titolo originale. Ma là dove *Tactics Advance* introduceva modifiche di portata tellurica nell'intaglio del mondo di Ivalice, le limature effettuate sulla formula in questa occasione sono assai più moderate. Ciò significa anche che le critiche che verranno rivolte a *Grimoire of the Rift* saranno probabilmente le stesse che *Tactics Advance* si era attirato: nella fattispecie, che la storia non è abbastanza seria, che le battaglie non sono abbastanza difficili e che il gioco non è abbastanza lesto a spalancare i propri meandri al cospetto del giocatore.

Sono critiche improprie. *Tactics Advance* non era stato progettato sin da principio come un erede spirituale del titolo PS1, e la sua storia non era intesa dunque perché avesse il respiro epico di *War of the Lions*, i suoi intrighi politici o il sentore di tragedia incombente. Non per questo manca di intelligenza e calore umano, rivelandosi intensa alla sua maniera e offrendo lezioni di vita non meno pregnanti. La difficoltà del gioco, d'altro canto, è una funzione della sua versatilità: per l'opportunità di dettare interamente il ritmo della sua progressione, *Grimoire of the Rift* è probabilmente il sandbox definitivo. Si può sfrecciare lungo le quest obbligatorie oppure scegliere di attardarsi a esplorare la moltitudine di missioni collaterali: la facilità sarà semplice ricompensa dell'applicazione di una buona strategia.

L'altra faccia del gioco, infatti, è l'enorme profondità strategica che guizza appena sotto la superficie. Il *Tactics* nel titolo è fuorviante: non è tanto la tattica che conta, ma la strategia. L'interesse scaturisce non dalle tattiche impiegate scontro dopo scontro, ma dal modo in cui tali tattiche si dischiudono al giocatore tramite le strategie dello sviluppo dei personaggi sul lungo termine, gestendo i membri del clan e indirizzandoli con cura verso le varie carriere per munirli d'ogni sorta di abilità e talenti da utilizzare sul campo di battaglia in armoniosa coordinazione.

La gamma delle possibili strategie si allarga qui in virtù di un maggior numero di specie e classi tra cui scegliere, ma anche perché certe classi e talune skill sono accessibili solo previo completamento di determinate quest facoltative, esigendo dunque un'ancor più attenta pianificazione nell'addentrarsi nella struttura complessiva del gioco. Una certa considerazione va rivolta anche a un paio di minigiochi, il primo dei quali consente di ottenere nuove abilità ricavando oggetti dal bottino delle battaglie mentre il secondo, più accessorio ma comunque divertente, consiste in una casa d'aste il cui scopo finale è controllare diversi territori.

Grimoire è lento, ma inizia in modo più vivace del primo *Advance*: Square Enix ha saggiamente deciso di evitare ore di combattimenti di palle di neve

Se occorre muovere una critica a *Grimoire of the Rift* è che esso archivia uno degli aspetti più accattivanti del predecessore, non consentendo più di catturare mostri né di trasformarsi negli stessi per via della rimozione della classe del Mutaforma. D'altro canto, l'espansione della scelta strategica e la raffinatezza della confezione spingono *Grimoire of the Rift* ai piani alti del genere, stabilendo una volta per tutte l'assoluto valore della formula di *Advance* a dispetto dell'accezione comune, che vuole il primo *Tactics* come il migliore del lotto. I toni di quest'ultima offerta saranno forse più leggeri e luminosi, ma al contempo supportati da possibilità strategiche di robustezza e coerenza superiori. **[8]**

Tornare a Ivalice significa anche tornare a incontrare i suoi implacabili Giudici, che continuano a imporre la loro insindacabile volontà sul campo di battaglia, stavolta fortunatamente un tantino meno insindacabile. Le sanzioni per l'infrazione di una regola sono meno rigide e punitive, apportando inoltre un più interessante contributo all'equilibrio delle forze in gioco. All'inizio di ogni battaglia si sceglie un bonus collettivo che si applica a ciascun membro della squadra per l'intera durata dello scontro. Anziché essere spedito dritto in carcere per aver infranto la legge assoluta dei Giudici, dunque, il trasgressore dovrà rinunciare a detto bonus e alla facoltà di resuscitare i caduti. Il sistema, assai più ragionevole, consente una più ampia flessibilità delle proprie tattiche.

Il classico inventario di armature magiche, destrieri e pet stravaganti è stato compilato con cura e plasmato nei minimi dettagli dal team di sviluppo norvegese

AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES

FORMATO: PC USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: FUNCOM SVILUPPO: INTERNO PEGI: 18+

Age of Conan ha compiuto una miracolosa ripresa all'ultimo minuto. Il lungo e travagliato processo di sviluppo era infatti culminato in un preoccupante beta test per l'MMOG in questione, che minacciava effettivamente un gioco difettoso e dalle potenzialità poco sfruttate. Ora che è finalmente aperto al pubblico, tuttavia, il gameplay appare immediatamente più dinamico, potente e stabile.

Pur non essendo chiaramente in cima al podio del genere, *Age of Conan* propone comunque alcune idee originali e lo fa tramite un mondo permeato da quella mitologia 'fisica' delineata da Robert E Howard negli epici romanzi dedicati a Conan. Un mondo che può rivelarsi particolarmente attraente per tutti gli utenti dotati di un PC di fascia alta, mentre il taglio violento, sanguinoso e realistico è senza dubbio un'inusuale direzione da intraprendere per un MMOG.

La tanto discussa deriva del combattimento verso l'azione permette di sperimentare sistemi più dinamici rispetto a quelli solitamente associati al meccanismo del 'danno automatico' tipico degli MMOG. Portare a buon fine la pressione della giusta sequenza di tasti a seguito dell'attivazione di un potere determina se il colpo vibrato sia mortale o meno, e riuscire a inanellare tali combo risulta indispensabile per sconfiggere i nemici più potenti. Allo stesso modo gl'innumerevoli poteri, dal trasformarsi in un orribile demone all'arrampicarsi e strisciare furtivamente fino all'uso della magia poco esoterico e molto materiale, cercano in tutti i modi di sorprendere. Questa è un'arma a doppio taglio, che finisce spesso col far risultare *Conan* poco definito e chiaro. Forse la netta distinzione tra classi presente in *WOW* può peccare di scarsa originalità, ma è una dinamica che lo rende un gioco cristallino e stimola quel sentimento d'attaccamento compulsivo vitale per titoli simili.

I dialoghi a bivi conferiscono ai personaggi una certa profondità, anche se non fanno che aggiungere l'ennesima quest al proprio log

Forse gli aspetti più interessanti di *Age of Conan* si riscontrano, paradossalmente, in ciò che riprende dai giochi in single player. Le interazioni con i PnG sono realizzate attraverso dialoghi ad albero con sequenze animate doppiate che, pur non comportando certo differenze a livello del meccanismo di collezione di quest, aggiungono colore al mondo di Conan. Ancor più impressionante è senza dubbio l'uso delle istanze per creare una propria avventura personale attraverso i primi 20 livelli del gioco. L'intensa trama fornisce ai giocatori un obiettivo a cui puntare e permette a Funcom di utilizzare elementi narrativi più potenti e personalizzati rispetto a quelli cui ci hanno abituato gli altri MMOG.

Se c'è un vero problema da riscontrare in *Age of Conan* è che si finisce col trovarsi troppo a proprio agio con le sue routine di gioco: non si tratta di un'evoluzione del classico GdR fantasy sufficiente a stimolare o ispirare in particolar modo. Sebbene gli sviluppi avanzati del PvP offrano esperienze interessanti, sono troppe le tipiche quest di raccolta o uccisione da completare prima che tali tratti possano emergere.

Dar vita a belle donne e omaccioni muscolosi non è mai stato così facile. C'è persino una barra molto 'fetish' per determinare lo spessore della coscia del personaggio

Age of Conan ha, fortunatamente, iniziato il suo viaggio in uno stato di gran lunga migliore rispetto a quello di molti altri MMOG apparsi negli ultimi tre anni, ma manca comunque di quel desiderio genuino di cambiamento di cui il genere ha disperatamente bisogno. Possiamo dire che da diversi punti di vista Funcom ha puntato sul sicuro, limitandosi a scimmiottare quanto fatto in precedenza. Una manchevolezza che non sembra aver scoraggiato le 400.000 persone registratesi nella prima settimana, ma che riteniamo comunque una mancata opportunità di lanciarsi in una nuova direzione. Il successo di Blizzard continua a profilarsi minacciosamente su qualunque operazione si tenti in questo campo, una situazione non certo positiva o salutare per la scena degli MMOG. **[7]**

La struttura delle quest si presta perfettamente al gioco in solitario, a occasionali sessioni gregarie e alle ben più organizzate uscite di gilda

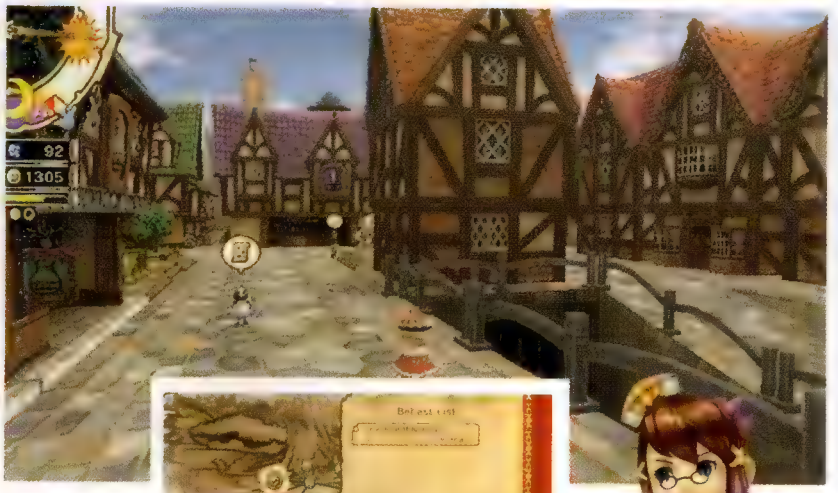
Giochi di gilda

Oltre a fornire i soliti minacciosissimi dungeon di alto livello da percorrere e ripercorrere, le fasi avanzate di *Conan* consentono alle gilde di costruire prima villaggi, poi intere fortezze da difendere dalle orde di saccheggiatori in PvP. Le fortezze dovrebbero essere sufficienti a incentivare l'investimento nel mondo di gioco, tanto più che della loro presenza beneficia l'intera gilda. Le proporzioni di questa modalità di gioco incentrata sulla difesa e il furto delle risorse dovrebbero assicurare ai giocatori assidui, grazie alla sua forte componente strategica, una valida motivazione per continuare a giocare anche una volta esaurite tutte le catene di quest. Non è esattamente paragonabile al complesso gioco d'alleanze di *Eve Online*, ma è certamente una base fertile per le future espansioni del gioco.

In parte grazie ai modelli dei personaggi presi di peso da *Crystal Chronicles* per GameCube, *MLAAK* è pieno di tocchi di classe. Il vortice di legno e cemento da cui spuntano i nuovi edifici è ammaliante

Il successo nelle quest dipende in gran parte dall'assegnare il cittadino giusto al giusto incarico. Per quanto i modelli dei personaggi siano clonati, è sorprendente quanto ci si affeziona ad alcuni (quelli vincenti, comunque)

Le azioni disponibili saranno anche limitate, ma c'è una vasta selezione di statistiche del cui funzionamento va affinata poco a poco la comprensione. Per chi lo desidera, la profondità è molta



La mappa del mondo offre indizi su quali avventurieri siano più indicati per una data locazione. I ladri scoprono meglio i passaggi segreti, mentre imparerete presto quali maghi debbano affrontare determinati mostri

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: MY LIFE AS A KING

FORMATO: Wii USCITA: DISPONIBILE PUBLISHER: NINTENDO
SVILUPPO: SQUARE ENIX PEGI: 3+

Final Fantasy ha sempre usato il termine 'lavoro' in senso molto lato. Lungi dalle quotidiane incombenze della maggior parte degli impieghi, i mestieri nell'universo Square decidono più che altro quale tipo d'avventuriero sarete. Il job si chiamerà anche 'mago nero', ma all'anagrafe c'è comunque scritto 'eroe'. Non è così in *My Life as a King*, l'unico *Final Fantasy* in cui si lavori in senso letterale.

Lo scopo? Ricostruire un regno ormai desolato. Dove di norma questa sarebbe la spinta per raccattare i propri averi e lanciarsi all'avventura, facendo mangiare la polvere a chi ci ha affidato la missione, stavolta sarete voi a restare indietro sventolando il fazzoletto. Pur se definito un simulatore di gestione cittadina, l'impronta geografica cede qui il posto a un approccio più orientato agli abitanti del luogo. La crescita della città è l'obiettivo ultimo, ma non si può raggiungerlo senza avventurieri che ricavino risorse dalle terre circostanti.

Per questo, il gioco è perlopiù imperniato su una semplice equazione di manodopera. Per costruire si necessita di 'elementite', che può essere raccolta solo dai cittadini, i quali a loro volta hanno bisogno dei benefici concessi dalle nuove costruzioni per avere successo: mantenere efficiente la catena di montaggio degli avventurieri dovrà essere la vostra occupazione primaria. Dove nei gestionali classici la minaccia è quella di un disfacimento totale, qui la sola preoccupazione è che la storia vada in stallo. I pretesti narrativi celano brillantemente gli obiettivi di gioco (costruisci la struttura X, esplora il luogo Y), ma alcuni non gradiranno di essere scortati lungo la strada in maniera così sfacciata.

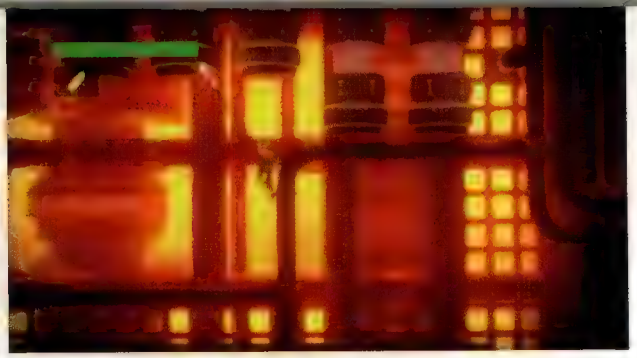
Ciò detto, il fatto che le nostre azioni come regnanti abbiamo un netto impatto sulla città è certamente un'esperienza nuova. Nessuno dei grafici a torta di *SimCity* può eguagliare l'orgoglio di vedere un guerriero fresco di commissione sfruttare al meglio le risorse che gli abbiamo assegnato. Inoltre, l'immediatezza degli eventi è stupefacente. I giorni sono abbastanza corti da garantire un trambusto continuo, e i risultati delle avventure del giorno precedente sono astutamente forniti dopo la schermata di salvataggio, trascinando all'alba successiva ancora prima di accorgersene.

C'è furbizia anche nella gestione dei contenuti scaricabili. Evitando l'avarizia di tante offerte, *My Life as a King* è al contrario afflitto da una sovrabbondanza di quest ed edifici extra. Mentre il contenuto del download originale dura per una buona quindicina d'ore, è impossibile non scorgere un deliberato assottigliamento delle caratteristiche allo scopo di alimentare ulteriori acquisti, specie considerando che molti contenuti sono disponibili dal day one. Quegli iniziali 1500 punti presto raggiungono il prezzo di un titolo completo la cui completezza viene negata in partenza.

L'applicazione del franchise a mascherare tale commercio, che minaccia in particolar modo i giocatori più giovani, è particolarmente cinica. Tre teneri moguri chiedono infatti 'punti' (ricordate, bambini: non sono soldi veri) in cambio di nuove avventure. La narrazione didascalica può infastidire chi cerca la libertà di gestire la propria città, ma è quando si comincia a puntare ai nostri portafogli che ci offendiamo davvero. **[7]**

Piano regolatore

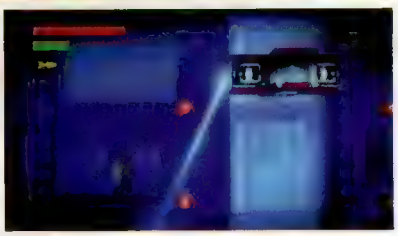
Il posizionamento degli edifici è limitato a determinati fazzoletti di terra, ma cercare di disporre con ordine la popolazione vicino alle costruzioni chiave è già di per sé una sfida. Vivere negli immediati pressi di certe strutture spingerà i cittadini verso particolari classi di personaggi, e dunque assicurarsi che tutti gli avventurieri siano situati vicino a un qualche edificio che aumenta le statistiche sarà la fonte di gran parte dei vostri problemi di spazio. E i non avventurieri? Loro, come noi, si accontentano di abitare vicino a un fornaio per essere sempre felici.

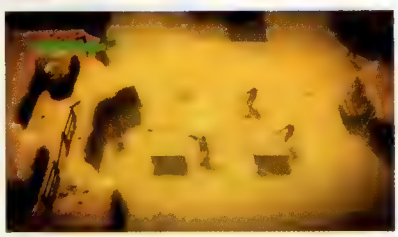


BIONIC COMMANDO REARMED

FORMATO: 360, PS3 (VERSIONE PROVATA) USCITA: TBA
PUBLISHER: CAPCOM SVILUPPO: GRIN/CAPCOM PEGI: TBA

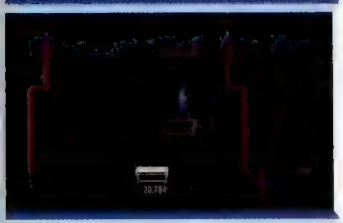
La storia offre alcune anticipazioni sul nuovo *Bionic Commando*, ma la vera delizia è il ritorno della verve scrittoria di Capcom, a cui si può perdonare con un sorriso anche il fatto di dare del 'nerd' al suo fedele pubblico





In alcune sezioni inquadrate dall'alto, non molto ispirate ma se non altro brevi, il vostro elicottero verrà intercettato da un convoglio nemico sulla mappa principale

Papà Bracciolungo



I campi abitati dai compagni di Spencer, gli FSA, sono raggiungibili dalla mappa principale. Ognuno possiede inoltre una camera dove sarà possibile affrontare alcune sfide per poi sbloccarle anche nel menu principale. Realizzate in wireframe, come da stilema della realtà virtuale, sono in totale 50 (più una serie di sfide segrete da scovare nei livelli principali) e pur essendo inizialmente semplici, la loro difficoltà perviene ben presto a una brusca impennata, rendendole quasi più longeve della campagna principale.

È facile dimenticare quante cose ormai si diano per scontate. La prima mezz'ora di *Bionic Commando Rearmed* è davvero frustrante: si inizia subito col chiedersi perché il personaggio non si arrampichi su quel barile, perché non salti direttamente oltre quella piattaforma e perché non faccia ciò che ci si aspetta da lui. Ma non è colpa del gioco.

Prendetevela pure con Mario: è ormai chiaro che sono i suoi cloni, belli o brutti, a dominare il genere, portando a pensare che molte delle sue abilità siano la norma. Proprio per questo, *Bionic Commando Rearmed* è quasi altrettanto innovativo oggi rispetto a circa vent'anni fa. Nel frattempo altri titoli hanno previsto l'uso di un qualche tipo di rampino, ma nessuno di essi ha mai osato basare l'intero suo gameplay sul tempismo di ogni lancio.

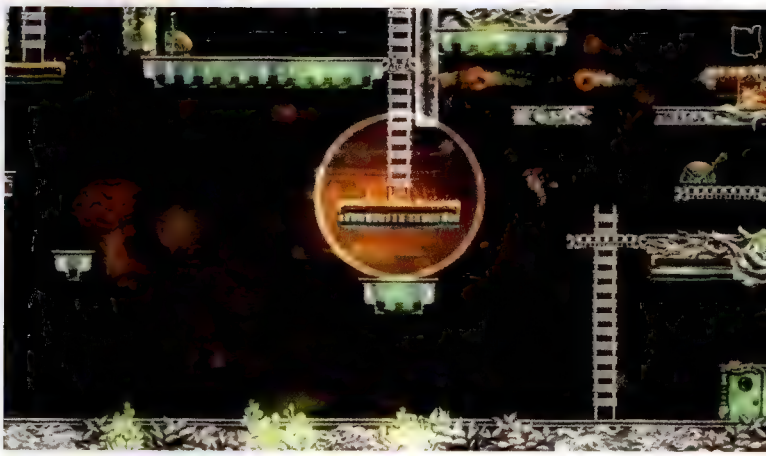
Occorre un po' di tempo per abituarsi, anche se, una volta acquistata familiarità col sistema di controllo, il gioco riesce a far dimenticare quella famosa prima mezz'ora e a regalare i più fluidi e aggraziati movimenti mai visti in un platform. Il braccio bionico di Nathan Spencer può essere esteso in diagonale, verticale o orizzontale, consentendo al giocatore, dopo aver appreso queste semplici basi, di scalare disparate strutture, superare dirupi e aver ragione degli spazi più angusti. Muovere i primi passi nel gioco può quindi sembrare ostico, ma appena si realizza di non poter correre ovunque si scatena un tripudio di azione sfrenata, di violente sparatorie e spettacolari recuperi *in extremis* da rovinose cadute.

Molto del merito va al level design, che riesce ad alternare propriamente i più semplicistici (ma non per questo peggiori) combattimenti contro le forze imperiali alle sfide ambientali basate sull'oscillazione del rampino. Le ambientazioni non particolarmente grandi non tradiscono la vera età del materiale originale grazie a un ingegnoso uso del backtracking, sebbene vada ammesso che, sotto questo punto di vista, i livelli di *Rearmed* sono rimasti invariati rispetto alla controparte NES, eccetto che per le sezioni in cui si sfruttano alcune nuove abilità del personaggio.

Al single player si aggiunge una vasta gamma di modalità secondarie e sfide che si configura più come una significativa aggiunta che come semplice riempitivo. Primo tra tutte è il Challenge Mode [vedi box], con la modalità multiplayer a seguire. Il co-op funziona davvero bene, grazie anche alla condivisione delle vite tra i due giocatori e alla mancanza di un cordone ombelicale virtuale che li trattiene entrambi entro una sola schermata (cosa alquanto fastidiosa, ma molto diffusa), mentre la IA è modificata così da mantenere alto il livello di sfida. Ben realizzato anche il deathmatch a quattro giocatori, che però non riesce forse a sfruttar bene le peculiarità del titolo quanto il co-op.

Anche al di là di tutto ciò, quel che davvero stupisce del titolo è la sua qualità. Avrebbe potuto ridursi a semplice prodotto di cassetta volto a riversare l'attenzione del pubblico sul seguito current gen di prossima uscita, ma riesce invece a ergersi come un titolo a sé stante di ottima fattura. È vero, il cuore del gioco rimane un semplice remake, ma le aggiunte e le migliorie apportate lo rendono uno dei migliori titoli disponibili per PSN o XBLA. Capcom e Grin quindi non hanno solo ripescato dal passato, ma sono anche riusciti ad attualizzarlo e innovarlo, inserendo una golosa sorpresa finale per tutti gli aficionado dell'originale. **[8]**

Rearmed non lesina sullo stile a più riprese: l'effetto silhouette utilizzato diverse volte durante il gioco è notevole, così come le fluenti e ammalianti animazioni di Spencer mentre cade nel vuoto o si dondola nello scenario

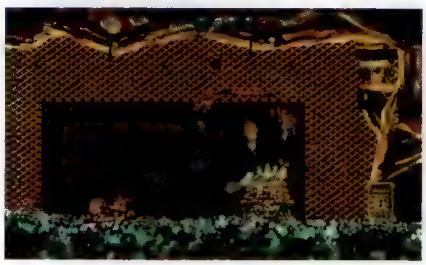


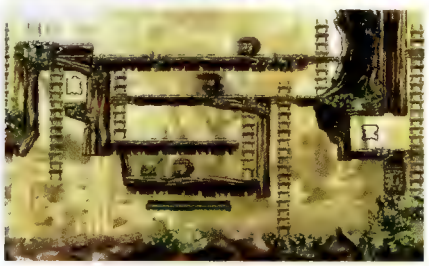
BRAID

FORMATO: 360, PC USCITA: DISPONIBILE (360), TBA (PC)
PUBLISHER: MICROSOFT SVILUPPO: NUMBER NONE INC PEGI: TBA

Ogni volta che in *Braid* si mette il piede in fallo si può rimediare, ogni salto mal calibrato finito nel fuoco nemico, ogni capitombolo in un burrone può essere riavvolto e corretto. Diversamente dalle pur comparabili abilità di manipolazione temporale di *Prince of Persia: Le Sabbie del Tempo*, non c'è limite al numero di volte in cui si possono riportare indietro le lancette dell'orologio. Chi crede che ciò renda un platform un gioco da ragazzi si prepari a essere smentito: giocando a *Braid* si realizza entro breve che la sua sfida non risiede nel superare ciascun livello, ma nel raccogliere ogni singolo pezzo di puzzle nascosto negli stessi, separato da voi da stranianti corse a ostacoli quadrimensionali. Malgrado le apparenze, che ingannano giocando con le convenzioni rese familiari da Mario, *Braid* è in realtà un puzzle game più sulle corde di *Portal*, non meno coerentemente progettato e altrettanto sostenuto dalle sue stesse invenzioni di quest'ultimo.

Ogni set di livelli introduce una nuova caratteristica da cui *Braid* strizza una quantità impressionante di idee senza lasciare che alcuna di esse abusi del tempo che le è stato concesso. In primis, alcuni oggetti sono immuni all'inversione temporale: un esempio tratto dall'inizio del gioco vede il giocatore riavvolgere il tempo per allineare una serie di piattaforme semoventi, alcune regolari



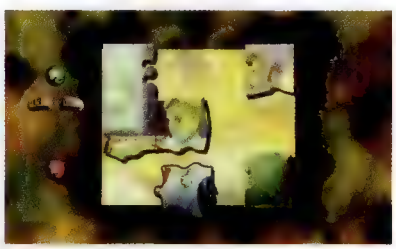


Se il semplice tentativo di completare il gioco vi porterà regolarmente a tenervi la testa tra le mani, scovare tutti i segreti di *Braid* è un compito ancora più arduo. Ad accompagnare lo sfarzoso stile di disegno di ogni livello arriva una colonna sonora magnifica e incalzante che si riavvolge e si distorce in accordo col resto dando un piacevole senso di unità anche quando produce strane dissonanze

altre non toccate dai vostri poteri, fino a disporre una serie di gradini alla giusta distanza l'uno dall'altro così da superare un abisso altrimenti invalicabile. I gironi più avanzati vi permetteranno di seminare buchi neri che rallentano ogni cosa in base alla progressiva vicinanza all'epicentro, e in altre occasioni il vostro alter ego si duplicherà a ogni diramazione della linea temporale, mostrando un vostro doppelgänger d'ombra eseguire le azioni compiute prima dell'ultimo riavvolgimento. Il più sfizioso e coerente dei trucchi di *Braid* è forse quello del terzo girone, dove a ogni passo verso destra il tempo procede in avanti e scorre invece a ritroso camminando a sinistra.

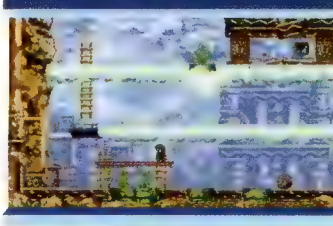
Braid v'insegna a comprendere il comportamento di ciascuna sua meccanica per poi renderne sempre più contorta la modalità d'uso, fino a culminare in quei momenti d'illuminazione che sono il marchio di fabbrica di ogni capolavoro del genere. Solo una o due volte il funzionamento del sistema lascia a desiderare. Capita occasionalmente di arrivare alla soluzione e di vedersi ripetutamente mandare a monte i propri sforzi da fasi platform troppo pignole e, molto di rado, i paradossi creano situazioni che pur coerenti con le regole del mondo si traducono in un comportamento bizzarro degli elementi interattivi.

Tali esempi di design discutibile sono sporadici, mentre per il resto *Braid* prova trionfalmente che un platform 2D può essere molto più della somma dei Goomba, pardon, delle parti, e più di una nuda e cruda sequela di trappole e salti nel vuoto. Dove inciampa in modo più visibile, tuttavia, è nella narrazione, goffa appendice testuale all'azione scritta con uno stile impressionistico che risulta un po' pesante e trito nel suo intenzionale ermetismo. Il tentativo di riflettere i temi della storia nel game design stesso ha realmente successo solo nell'ultimissimo livello, che sottolinea quanto più potente possa essere l'espressione di un'idea se fatta direttamente attraverso le meccaniche ludiche. Una delusione su cui si può comunque tranquillamente sorvolare. *Braid* resta un gioco ottimo e meravigliosamente esigente che fatica a contenere il suo esubero di idee e si piazza al fianco di *Geometry Wars* e *Pac-Man Championship Edition* come uno dei migliori titoli originali disponibili su Live Arcade. **[9]**

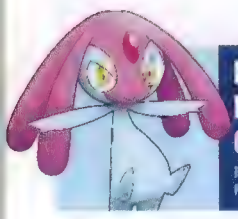


Le immagini emerse componendo i puzzle alludono alla storia, una tecnica imperfetta che nella sua costruttività funge comunque da incentivo alla raccolta

Bello senza poligoni



Già bello da vedere negli screenshot, *Braid* diventa vivo in movimento: gli sfondi pesantemente pennellati cambiano costantemente con la prospettiva e le foglie che spazzano il terreno indicano la direzione e la velocità del fluire del tempo. Gli elogi per lo stile pittorico vanno rivolti all'indirizzo di David Hellman, l'artista dietro il webcomic criptico e surrealista A Lesson is Learned but the Damage is Irreversible. Il genere platform ha ormai relegato il 2D ai remake rètro, ma *Braid* dimostra felicemente come questa non sia necessariamente una tendenza uniforme: la sua realizzazione è altrettanto visivamente accattivante e degna dell'alta definizione di qualunque lavoro in 3D degli anni recenti.



POKÉMON MYSTERY DUNGEON: EXPLORERS OF TIME/DARKNESS

FORMATO: DS USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: NINTENDO SVILUPPO: CHUNSOFT PEGI: 3+

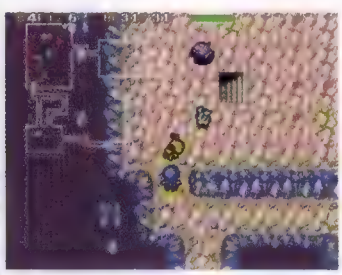
Fa sempre uno strano effetto vedere i Pokémon, batuffolosi campioni del mass market, sposati al concetto trasversale dei *Mystery Dungeon*, il più hardcore dei filoni ruolistici di scuola nipponica. Per volontà di Chunsoft quelle stesse adorabili palle di pelo (e altro) che adornano un numero imprecisato di zainetti e cellulari si ritrovano a intervalli regolari scagliate in un'interminabile serie di anonime caverne che va a formare un crudele e punitivo test di resistenza. Il problema è che il target giovanile di Charizard e soci fa letteralmente a pugni con il sapore amaro delle ripetute sconfitte e le penalità sofferte da chi non si dimostra all'altezza del gioco.

Si parte, in maniera identica alle uscite su GBA e DS, con la premessa d'esser stati trasformati in uno di detti mostri. Come in molti altri *Mystery Dungeon*, l'hub pregno di dettagli narrativi si affianca con stridente contrasto a un'esplorazione totalmente priva di carattere. Lo stacco tra la stravaganza delle fasi alla Gilda degli Esploratori Pokémon, con particolare riferimento allo schizofrenico capo Wigglytuff, e i dedali l'uno fotocopia dell'altro è bruscamente percettibile.

In questa seconda fase, che peraltro costituisce il novantacinque per cento dell'avventura, lo iato della trama mette a nudo quanto banale e scarna sia la rappresentazione che questo gioco dà del mondo dei Pokémon, specie dal lato tecnico. Ogni creatura è raffigurata con uno sprite dall'aspetto grezzo e le animazioni d'attacco sono inesistenti, relegando la descrizione della battaglia in corso alle solite insulse righe di testo e facendo di questi *Mystery Dungeon* un passo indietro addirittura rispetto agli episodi della serie principale, il cui testardo immobilismo è da sempre oggetto di facile ironia. Come se non bastasse, le istruzioni per il controllo visualizzate sul secondo schermo potrebbero tranquillamente concorrere al titolo di peggior applicazione delle feature del DS.

Si torna a giocare impersonando direttamente un Pokémon affiancato da un altro partner di vostra scelta la cui personalità sarà comunque, indistintamente, una miscela di codardia e insicurezza

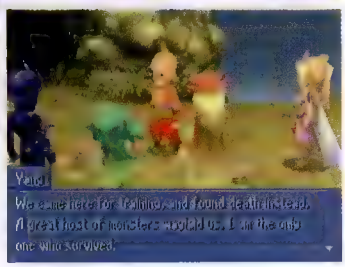
Il fatto che *Pokémon Mystery Dungeon* prenda le mosse dal franchise originale, offrendo l'intero roster dei Pokémon da collezionare (ammesso che si possa accedere sia a *Explorers of Time* che a *Explorers of Darkness*, naturalmente), tradisce la scarsa stima che Chunsoft nutre nel proprio stesso concept, mascherando il level grinding decerebrato con l'allettante slogan dell''acchiappali tutti'. Un uso del brand al servizio del genere di nessuna utilità per il Poké-fan medio. **[3]**



Per approfondire la storia si raccoglie esperienza dando la caccia a Pokémon criminali e scortarne altri in viaggi guidati ai dungeon. Pur essendo tutte diverse tra loro, le quest invecchiano rapidamente

FINAL FANTASY IV

FORMATO: DS USCITA: 1 SETTEMBRE (DISPONIBILE)
PUBLISHER: SQUARE ENIX SVILUPPO: INTERNO PEGI: 7+



Generose porzioni dello script dovettero essere tagliate dall'originale per problemi di memoria: sono state reintrodotte in questa versione inserendosi agevolmente nella trama

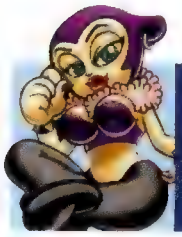
Giunta al primo *Final Fantasy* dell'era SNES nella sua metodica riproposizione del franchise, Square Enix ha finalmente realizzato un titolo davvero degno dell'impegno che richiede. Pur essendo esteticamente quasi indistinguibile dall'upgrade di *FFIII*, il gioco stesso è un'evoluzione rispetto al predecessore pressoché sotto tutti gli aspetti, dalle meccaniche alla storia. Tematiche come l'uso del potere, la tirannia, la vendetta e la lealtà s'intrecciano tra loro a creare, in *FFIV*, una delle trame più oscure e adulte della serie principale, sebbene occasionalmente raccontata con un doppiaggio e delle animazioni a tratti troppo enfatici.

Anziché ritrovarsi nuovamente con la versione 'facilitata' che gli occidentali giocarono diciassette anni fa, ci viene qui offerta senza tagli l'assai meno indulgente esperienza originale. Ogni scontro, dal boss fight al più insignificante dei goblin, è caratterizzato da un alto livello di difficoltà, di conseguenza spingendo a un'attenta gestione degli oggetti di recupero. Ogni allontanamento dalla sicurezza delle città dev'essere attentamente programmato e ancor più metodicamente preparato, ma questa rigorosità, anziché allontanare i giocatori, dona vita all'esperienza, in virtù del sistema di combattimento e di un albero delle skill profondi e ben sviluppati.

Qualunque membro del party attivo può diventare l'avatar della squadra sistemandolo nel primo slot. Nel menu, i vari personaggi offriranno i loro pensieri contenuti in piccoli balloon

Ogni dungeon viene progressivamente mappato sullo schermo inferiore. Esplorare completamente ogni area frutta oggetti gratuiti, mentre i personaggi che si separano definitivamente dal party lasciano in eredità una skill da far apprendere a chi resta e il mostro evocato da Rhydia, Whytkin, va allenato attivamente per mezzo di minigiochi che ne migliorano le caratteristiche.

Di conseguenza, la cura riversata nel remake si estende oltre la mera revisione grafica e configura questo lavoro come un atto d'amore, pur se concepito unicamente per profitto. Ovviamente, le fondamenta ormai invecchiate del gioco restano al loro posto e non spingeranno al ripensamento i detrattori del genere, anche se quest'operazione conferma una volta di più quanto il futuro del JRPG risieda nel suo passato. **[7]**



DAIGASSO! BAND BROTHERS DX

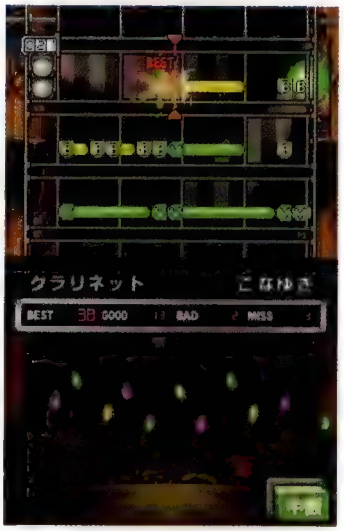
FORMATO: DS USCITA: DISPONIBILE (JP), TBA (EUR)
PUBLISHER: NINTENDO SVILUPPO: INTERNO PEGI: TBA

Ascoltando i lamenti di una tromba sintetizzata si torna solitamente scalciando e protestando ai tempi dell'ora di educazione musicale e delle sue agghiaccianti tastiere Casio; non, tuttavia, quando si parla di *Band Brothers DX*, ove esse suonano invece ad annunciare uno dei migliori titoli DS del periodo recente. Sequel del gioco del 2005, mai uscito dal Giappone, ne lascia immutato il concept, ovvero premere i pulsanti seguendo le indicazioni a schermo per suonare una base musicale all'interno di una composizione, ma ne rimpolpa l'offerta considerevolmente.

Mentre *Guitar Hero* e *Rock Band* combattono con le unghie e coi denti la loro battaglia a chi fa più chiasso, *Band Brothers* li sorpassa elegantemente con la forza nuda e cruda della sua lista di opzioni, senza mai scusarsi per la minore sofisticatezza del proprio gameplay. La pressione dei tasti non si maschera da imitazione della performance musicale, e seguire gli input visivi è chiara reminiscenza dei bemani alla *Pop'n Music* di Konami piuttosto che conformazione all'approccio simulativo che tanto va per la maggiore al giorno d'oggi.

Le somiglianze tra questo e i due giochi summenzionati iniziano e finiscono con l'estenuante livello di difficoltà, che mette in serio pericolo i tendini lungo tutta la playlist. Si evita la petulanza nella riproposizione di vecchi classici grazie a riadattamenti freschi e allegri, che trasformano l'opera di Beethoven in un trionfo reggae e reimmaginano il Lago dei Cigni con una chiara impronta gothic thrash-rock.

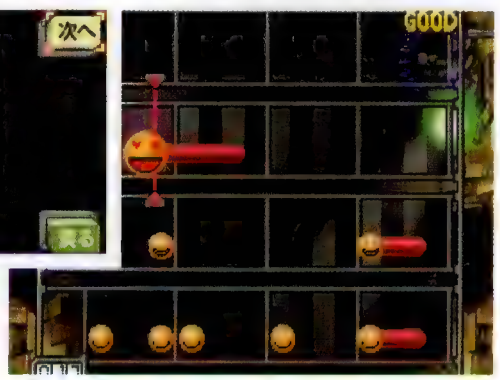
Ai 31 brani inclusi nel gioco, ciascuno contenente almeno sei tracce strumentali da padroneggiare, si aggiunge una libreria



Il ritorno di una leggenda: la modalità multiplayer con cartuccia singola per otto giocatori, ciascuno assegnato a uno strumento, che richiede una coordinazione degna di un'orchestra filarmonica

di ben 400 pezzi su licenza da scaricare. Un cavillo legale prescrive che ogni giocatore non possa scaricarne più di 100, ma pur perdendo altre 300 piccole gemme musicali si tratta di una scelta di proporzioni ragguardevoli, considerati i costi d'ingresso. E le musiche tralasciate possono sempre esser ricreate nell'editor, che ricostruisce la melodia sotto forma di spartito per il gioco in base a quel che si canticchia nel microfono del DS.

Lo stile smaccatamente sintetico del sonoro di *Band Brothers* sembrerà primitivo se comparato alle raffinate strimpellate orchestrali dei suoi colleghi di cilindrata superiore, ma pochi titoli riescono a capire tanto profondamente l'essenza e la flessibilità del divertimento generato dalla manipolazione musicale. **[8]**



Le mascotte Nintendo brillano per la loro assenza, ironicamente sostituite da un pubblico di porcospini. La sensualità della capobanda Barbara Bat è seconda solo a Tingle

HAIL TO THE CHIMP

FORMATO: 360, PS3 (VERSIONE PROVATA)
USCITA: DISPONIBILE PUBLISHER: GAMECOCK
SVILUPPO: WIDELOAD GAMES PEGI: 12+

Il telegiornale GRR News è uno dei momenti più memorabili del gioco, con le sue iene arrestate per vilipendio alla corte e le corse di ratti finite in parità a far da contrappunto alla solennità del presentatore Woodchuck Chumley. Quest'ultimo è una chiara *reprise* del Chuck Chumley di *Stubbs the Zombie*, ed è ancora una volta doppiato da Doug Jones

Se è vero che la politica è un bagno di sangue, allora viene da chiedersi cosa mai siano la caccia e i mattatoi. Battutacce a parte, le tematiche politiche solitamente mal si sposano col mercato dei videogiochi, ma d'altronde Wideload non è esattamente la casa di sviluppo che ti aspetti.

Il sottotitolo di *Hail to the Chimp* è 'Un party game presidenziale', ma quella di party game non è la definizione che più gli si adatta: sarebbe meglio definirlo un gioco ad arene dotato di varianti. In ogni round, quattro candidati alla presidenza si fronteggiano in livelli di piccoli dimensioni, picchiandosi tra loro nel tentativo di raggiungere le conchiglie sparse per l'ambientazione, le quali a loro volta servono a soddisfare determinati criteri allo scopo di uscir vittoriosi dal turno delle primarie.

Occorre tracciare un netto distinguo: *HTTC* è infatti il tipo di gioco godibile assieme agli amici, ma insipido da soli. Coalizzarsi per scatenare attacchi inarrestabili contro chi conduce la partita, far cadere le conchiglie dalle mani di un amico proprio nell'istante in cui sta per raggiungere la cassetta del ballottaggio, dare una spintarella a qualcuno sull'orlo di un precipizio vivacizza infinitamente ogni singola partita in multiplayer.

C'è tuttavia un buon motivo per giocare l'intera campagna single player: sbloccare il footage del GRR News Network, le sue false pubblicità e i suoi attacchi gratuiti, che creano un eccellente contesto per l'allegro tafferuglio videoludico. La trattazione leggera e spigliata che del soggetto fa *HTTC*, in tandem con lo stile visivo vivace e pulito, lo rendono una delle migliori opere 'politiche' su cui mai metterete le mani e, cosa forse ancor più rimarchevole, un videogioco genuinamente divertente. Da non sottovalutare. **[7]**

OKAMI

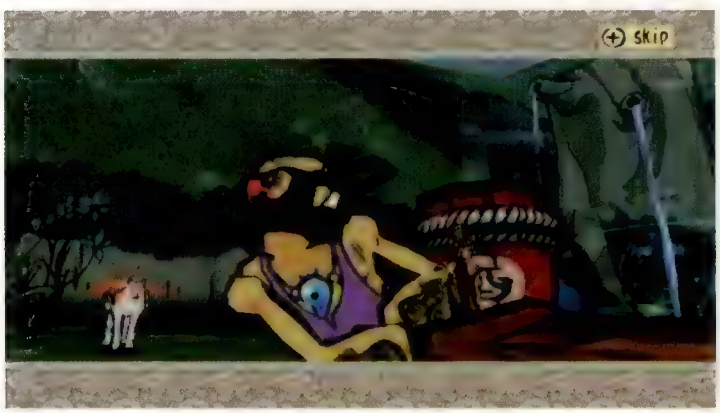
FORMATO: Wii USCITA: DISPONIBILE PUBLISHER: CAPCOM
SVILUPPO: CLOVER STUDIO PEGI: 12+

Okami non è semplicemente un gioco, è un'opera artistica, un unico immenso acquerello dipinto su pergamena che prende vita per la gioia di noi poveri mortali. Si tratta di un titolo che racchiude in sé un'intera cultura e che la rappresenta in un modo unico e originale, senza eguali, almeno nel mondo videoludico. E se ciò era vero su PS2, lo è altrettanto su Wii, dove a parte qualche piccola modifica il titolo è rimasto inalterato, non beneficiando di nessuna particolare aggiunta o miglioramento a livello grafico né di gameplay. Non fraintendete tali parole: *Okami* è e rimane un capolavoro di notevole bellezza, secondo per meccaniche di gioco a *Twilight Princess*, ma decisamente in testa per quanto riguarda lo stile grafico. Pescando a piene mani dalla tradizione giapponese, s'incentra come *Zelda* sull'esplorazione e sulla risoluzione di semplici enigmi. Per risolverli occorre avvalersi del Celestial Brush, il principale potere in forze alla dea lupo Okami Amaterasu, i cui tratti intervengono sul mondo di gioco modificandolo e creando ciò di cui si ha bisogno. Basta disegnare un tratto orizzontale per tagliare un mostro, un cerchio nel cielo per far spuntare il sole e passare quindi dal dì alla notte oppure un ghirigoro per creare un vortice di vento.

Purtroppo, però, non è tutto oro quel che luccica e persino un titolo come *Okami*, nella conversione da PS2 a Wii, ha perso qualcosa. Su Wii pare sia stato infatti impossibile riprodurre il filtro filigranato che caratterizzava la versione PS2, con la conseguente perdita dell'effetto vecchia pergamena tanto amato dai fan. I comandi degli attacchi sono inoltre poco reattivi e le schivate, per via dell'orribile mappatura dei controlli sul Nunchuk, sono pressoché impossibili. Ciò tende a creare una certa frustrazione, almeno all'inizio, anche se vista l'eccessiva semplicità dei combattimenti non si fa fatica ad allenarsi e quindi abituarsi a dei controlli un po' ostici: considerando tuttavia come il gioco fosse in passato scevro da tali problemi, non è possibile fare a meno di celare una certa amarezza per l'occasione mancata. Inevitabile era invece la scelta di assegnare al Remote, quasi fosse un vero pennello, il controllo del Celestial Brush, aumentando il senso di fluidità della traslazione mano-schermo e consentendo un utilizzo più semplice e intuitivo di una delle principali meccaniche di gameplay.

La versione Wii di *Okami* è una buona conversione, minata da alcuni difetti e che forse non convincerà chi ha giocato la versione PS2 a intraprendere nuovamente il viaggio di 30 ore necessario a terminare il gioco. Ciò nonostante rimane un ottimo acquisto, sebbene ormai decisamente più economico su PS2, nonché uno dei giochi più profondi e poetici della console Nintendo. **[8]**

Il Celestial Brush è uno strumento straordinario, mutevole, utile e originale. Tra i suoi divini poteri uno dei più importanti ai fini della trama, nonché il più poetico, è la rifioritura capace di riportare alla loro bellezza originale gli alberi sacri di Sakuya, dissolvendo la maledizione delle tenebre



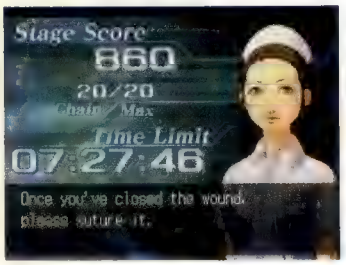
Tra i personaggi che incontrerete all'inizio del gioco quello più importate è Susanoo, uno spadaccino incapace discendente del grande guerriero Nagi (abbreviato in sede di localizzazione), eroe della leggenda del lupo bianco Shiranui)

TRAUMA CENTER: UNDER THE KNIFE 2

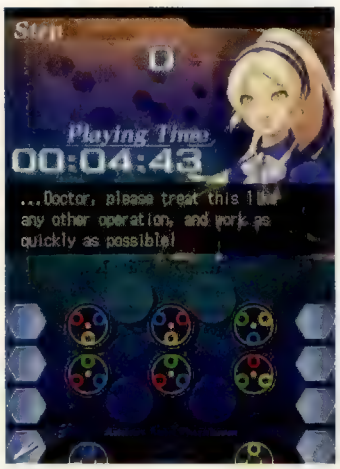
FORMATO: DS USCITA: DISPONIBILE (USA, JP) PUBLISHER: ATLUS
SVILUPPO: INTERNO PEGI: TBA

Dopo due escursioni su Wii avevamo quasi perso la speranza di rivedere *Trauma Center* nella sua forma nativa, ma anche questa volta Atlus non ha deluso. *Under the Knife 2* torna dunque ad allietare i viaggi in autobus e le code alle poste adornandoli con una nuova ghirlanda di creativi insulti e sospiri d'esasperazione pur se, sorprendentemente, meno che in passato.

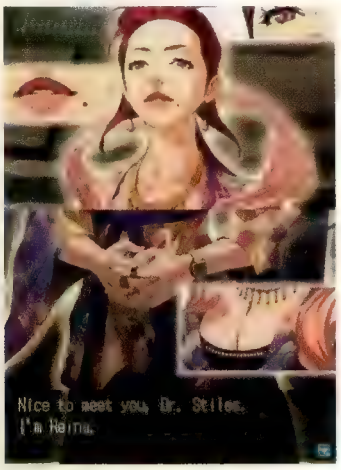
Il titolo, nonostante abbia subito vari miglioramenti, è rimasto invariato nella struttura. Ancora una volta al giocatore sarà chiesto di indossare il camice di Derek Stiles, chirurgo che riesce a padroneggiare uno strano potere chiamato Tocco Curativo, e cimentarsi in operazioni di crescente difficoltà intervallate da numerosi dialoghi, volti a far procedere la storia, e da alcuni enigmi che spezzano il ritmo di gioco. Gli sviluppatori si sono quindi limitati a limare i difetti del gioco e a bilanciare i tre livelli di difficoltà. È stato inoltre implementato un sistema molto utile volto a eliminare la frustrazione provocata in taluni punti dal primo capitolo della serie: sarà infatti possibile variare a piacimento il livello di difficoltà del titolo, scegliendo quello più adatto alle proprie capacità, senza dover necessariamente ricominciare tutto il gioco dall'inizio.



Le differenze principali rispetto alla versione precedente riguardano però il comparto audiovisivo, che sembra preso di peso dalle iterazioni su Wii: lo stile di disegno dei personaggi è tale e quale, portando a credere che la serie abbia definitivamente abbandonato il piglio cartoon del capostipite. Il numero di poligoni utilizzato per i modelli dei pazienti sulle schede dei briefing è stato rimpolpato, così come quello dei vari organi interni, così da consentire un'aumentata correttezza anatomica. Avremmo comunque preferito veder mutuati dalle versioni Wii pure le modalità multiplayer e i nuovi dottori, feature completamente assenti in questo nuovo capitolo. Ottima è anche la storia che, pur ricollegandosi a grandi linee a quella degli altri capitoli, riesce a rinnovarsi moderatamente trovando anche spazio per relazioni sentimentali e personaggi ben caratterizzati. **[7]**



Uno dei minigiochi del titolo vi vedrà impegnati a piazzare al posto giusto una serie di cerchi e a regolarli in modo tale da far combaciare i puntini di diverso colore piazzati su di essi. L'utilità di questo esercizio è creare un nuovo vaccino



Tra i nuovi personaggi, quello più stereotipato è anche paradossalmente quello più interessante: Reina, la misteriosa femme fatale della situazione che oltre a un certo ascendente su Derek possiede anche un'oscura missione

DOFUS

FORMATO: PC USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: ANKAMA GAMES SVILUPPO: INTERNO PEGI: 3+

Personaggi e ambientazioni sono minuscoli, ma il risultato finale è così delizioso che sembra più una scelta voluta che un limite tecnico, senza contare che il lag è praticamente inesistente

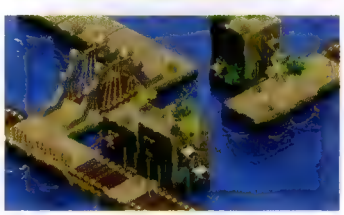
La relativa facilità di sviluppo dei MMOG ha generato un'ondata di mondi persistenti, tutti però ripetitivi in formula di gioco e look. *Dofus* non si propone come innovatore nel primo aspetto, ma ottiene il plauso nel secondo.

Premettiamo innanzi tutto che Ankama nasce come una società specializzata in web e grafica, e la sezione Games non ne è che una costola generata in seguito. In virtù di questo, l'accento è stato posto sull'aspetto visivo del gioco, realizzato in un caratteristico stile euromanga. Il gioco trabocca di artwork, paesaggi e personaggi amabilmente caratterizzati, che lo rendono immediatamente riconoscibile. D'altro canto, è paradossale che tanta abbondanza non sia per niente modificabile, e che la scelta del proprio avatar si limiti al sesso e a dettagli marginali.

Ciò non toglie che il gioco riservi sorprese e trovate demenziali a ogni angolo, e che sfrutti al massimo le potenzialità della tecnologia Flash creando ambienti coloratissimi, puliti e gradevoli da vedere. Dal fronte gameplay non assistiamo a sconvolgimenti di sorta: le quest non escono fuori dal seminato e bisogna sempre uccidere orde di mostri per poi salire di livello. Il battle system, variante online del classico sistema a griglie degli SRPG, rende però il PvE interessante e dà valore a un PvP appassionante e ben congegnato.

Il rischio spopolamento è stato scongiurato, perché il gioco ha dalla sua una nicchia di utenti numerosi e appassionati, aumentati con l'uscita in Italia del gioco, il che significa che *Dofus*, nonostante la sua semplicità, non è un fenomeno passeggero e destinato in breve a essere disertato. Il grande punto di forza di *Dofus* è la semplicità e l'accessibilità della sua formula. Con un client che pesa appena 150 MB e requisiti minimi irrisori, praticamente chiunque può giocare questo gioco e ingrossarne il numero di abitanti.

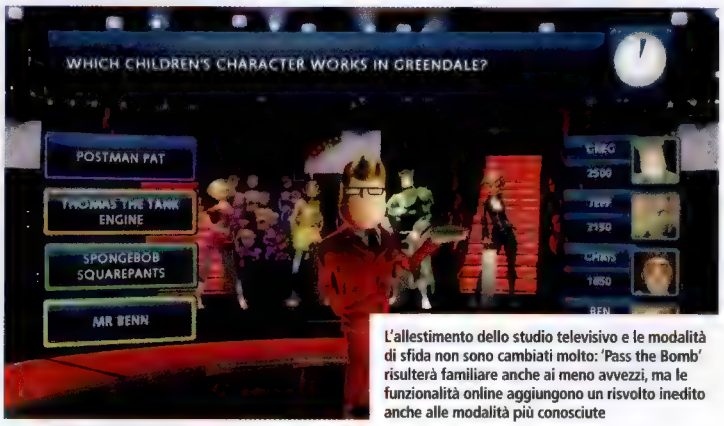
Nonostante quindi i difetti tecnici sicuramente derivati dal fatto che *Ankama* deve ancora farsi le ossa nella gestione di un mondo persistente a diffusione internazionale, il gioco riesce a creare un'attrattiva unica in virtù del suo aspetto e della sua semplicità d'uso, che attirerà non solo i più giovani ma anche quanti non hanno la dedicazione necessaria per un MMORPG più impegnativo. **[7]**



Il giocatore non pagante ha accesso a circa il 5% del territorio di *Dofus*, mentre chi deciderà di pagare il canone mensile potrà usare nuove classi ed esplorare tutto il resto del mondo

BUZZ! QUIZ TV

FORMATO: PS3 USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: SCE SVILUPPO: RELENTLESS SOFTWARE PEGI: 3+



L'allestimento dello studio televisivo e le modalità di sfida non sono cambiati molto: 'Pass the Bomb' risulterà familiare anche ai meno avvezzi, ma le funzionalità online aggiungono un risvolto inedito anche alle modalità più conosciute

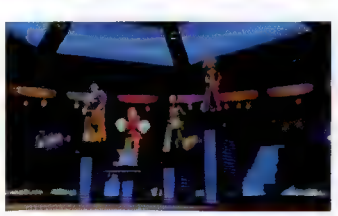
Che sia per la fiducia di Sony nel franchise o uno di quei casi in cui vale il detto "squadra vincente non si cambia", la rinascita della serie dei quiz per PS3 è arrivata, a un primo sguardo, senza rivoluzioni. Scavate più in profondità, comunque, e scoprirete la modalità online e le domande create dagli utenti, due cambiamenti che possono trasformare *Buzz!* da mera novità da tirar fuori alle feste in un'esperienza in continua evoluzione guidata dalla community.

Dal punto di vista strutturale, si tratta di un gioco identico ai precedenti capitoli per PS2. Voi e i vostri amici, fino a un massimo di tre, potrete testare le vostre conoscenze e abilità attraverso i soliti buzzer dedicati (e ora anche wireless). Le sfide si presentano in diverse forme: potreste dover fornire le risposte corrette, vincere punti sul tempo di reazione oppure scommettere il vostro montepremi per vincerne uno maggiore.

Resistere all'appeal iniziale del prodotto resta difficile. Anche il giocatore più cinico viene catturato, man mano che monta la rivalità, dal continuo ottovolante del punteggio. Gare come la 'Pass the Bomb', in cui occorre rispondere correttamente per passare di mano un esplosivo in puro stile Acme, o quella del lancio di torte non fanno altro che far lievitare lo spirito competitivo. Peccato che si tratti di digressioni poco durature. Non manca nemmeno la frustrazione indotta dai rovesciamenti à la *Mario Kart* che solitamente avvengono nei round finali, quando tutti si accaniscono contro chi è in testa al gruppo rubandogli i punti e vanificando in un baleno le loro sudate conquiste.

È in Rete che *Buzz!* rinfresca realmente il format, nel bene e nel male. Come in *Burnout* e *SingStar*, l'integrazione tra le due modalità è senza soluzione di continuità: non c'è nessuna differenza evidente tra online e offline. La modalità Sofa Vs. Sofa permette di entrare in una partita multiplayer online come se i vostri avversari si trovassero in stanza con voi, una scelta che tuttavia non impedisce di provare dubbi circa l'onestà degli altri concorrenti. Nel corso di una delle sfide da noi giocate i nostri rivali, per rispondere ad alcune domande, hanno impiegato un po' di tempo, quello a nostro avviso necessario per trovare le risposte su Google. Questioni di fiducia a parte, tutto è implementato talmente bene che è facile immaginare giocatori meno sospettosi abbandonarsi al gioco senza paure di sorta.

Ottima anche la dinamica che vi permette di creare le vostre domande su MyBuzz.com, attività che però, curiosamente, non può essere svolta attraverso il gioco. Usando un semplice editor è possibile creare quiz di testo relativi a qualunque argomento. Sebbene le creazioni casalinghe manchino di componenti multimediali come immagini e video, sono comunque disponibili e immediatamente giocabili da chiunque proprio come qualsiasi contenuto elaborato dagli sviluppatori stessi. In altre parole, il futuro di *Buzz!* è nelle mani delle masse. **[7]**



È un peccato che Buzz stesso sia rimasto fedele al suo design limitato, alla sua testa a uovo e al suo comportamento un po' demenziale tipici delle versioni per PS2

SUPER METROID

TIME EXTEND

SUPER METROID

FORMATO: **SNES**
PUBLISHER: **NINTENDO**
SVILUPPO: **R&D1**
ORIGINE: **GIAPPONE**
ANNO DI USCITA: **1994**

"L'ultimo metroid è stato catturato, la Galassia è in pace": in queste righe di testo è contenuto il solo e unico errore commesso da Super Metroid

Se li si analizza accuratamente, appare subito evidente come molti giochi incespichino quando si viene alla struttura portante, tanto che talvolta capita di non riscontrare persino la semplice presenza di un inizio chiaro, di uno sviluppo coinvolgente e di una conclusione soddisfacente. E nei videogiochi, l'inizio è forse la cosa che più di tutte va realizzata nel modo giusto: immergendo il giocatore in qualcosa di non familiare egli lo rifiuterà, imbeccandolo di continuo sentirà insultata la propria intelligenza. Non solo: occorre pensare a come comunicare tono e atmosfera, a come interessare il giocatore al potenziale del protagonista, a come coinvolgerlo nell'esperienza.

Infine si giunge al laboratorio. I terminali sono abbandonati a se stessi. Note isolate costellano il sordo cicaleccio delle macchine

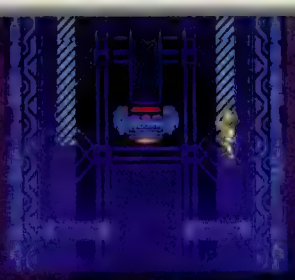
Super Metroid avrebbe dovuto essere l'addio in grande stile di Gunpei Yokoi al franchise cui aveva dato i natali, l'ultimo sviluppato dal formidabile team interno R&D1 per ben otto anni. Era anche un parziale ritorno al primo titolo della serie, un tentativo di raffinare e rivisitare quello stesso universo. Col senno di poi, una partenza colma di buoni auspici, che diventa un segno del destino se posta accanto a quel che Yokoi, il producer Makoto Kanoh, il direttor Yoshio Sakamoto e il resto del gruppo crearono per il prologo al gioco.

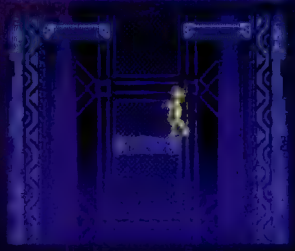
Super Metroid si apre con un testo che riassume gli eventi dei passati *Metroid*, scritte verdi che scorrono accompagnate da un rombo basso, metallico, minaccioso che par preso di peto da un Terminator. La nave di Samus scende nel campo visivo facendo rotta per una colonia spaziale, mentre il fracasso dei suoi propulsori viene riprodotto dall'allora impareggiabile chip sonoro dello SNES assieme a un unico altro rumore, monotoni lamenti sintetici che indicano che qualcosa non va.

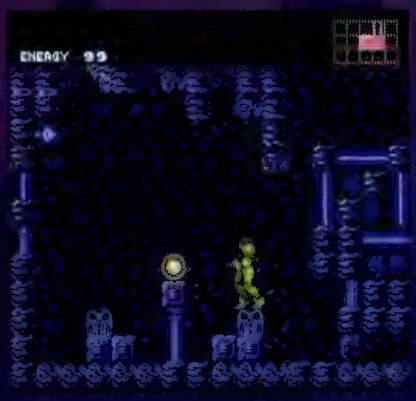
A questo punto Samus entra in scena: *Super Metroid* ha inizio. In sottofondo si odono sibili di computer mentre si attraversano gli asettici corridoi e le porte automatiche. Infine si giunge al laboratorio, immediatamente riconosciuto come l'ambiente visibile nella schermata del titolo. Gli schermi dei terminali brillano abbandonati a se stessi. Note isolate, che restano appese nell'aria per qualche secondo, costellano il sordo cicaleccio delle macchine. Ma qualcosa è diverso: prima che il gioco iniziasse, al centro della stanza si ergeva una capsula contenente una larva di metroid, racchiusa dietro un'ulteriore barriera di vetro. Ora il vetro è infranto, la forma aliena sparita. I corpi maciullati degli scienziati giacciono ovunque. In fondo alla stanza c'è un'altra porta automatica. Nell'ultima camera al di là, pervasa da un silenzio di tomba, la larva è ancora nella sua capsula, da dove emette trilli e ciangottii.

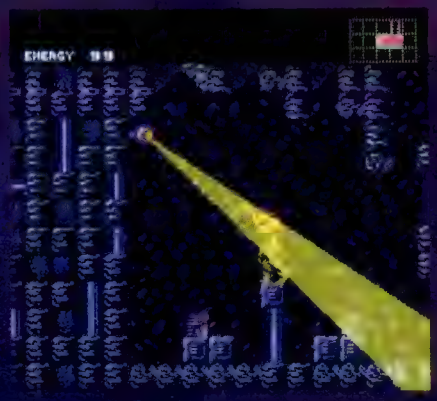
Fin qui, avrete effettivamente giocato *Super Metroid* per un totale di due minuti. In questo periodo di tempo, gli autori non solo hanno espresso l'importanza di Samus nel suo universo, ma anche la sua relazione complementare con i metroid: un archetipo riconoscibile, per quanto sottilmente veicolato, che tramite la veloce presentazione di Samus e della larva aliena viene individuato all'istante come il cardine attorno a cui ruota l'intera saga.

Se l'apertura di *Super Metroid* si è condotta fino a questo punto in modo



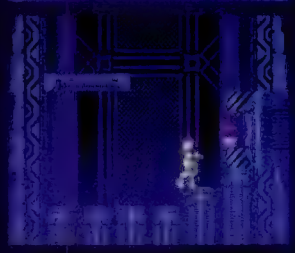


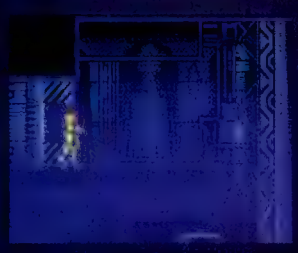


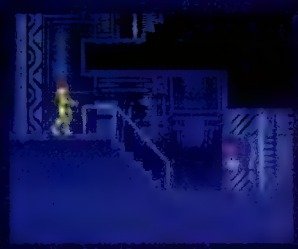


Il percorso iniziale insegna, grazie alla propria linearità, i rudimenti del gioco, ma la sequenza in questione resta col giocatore, in termini di significato, per tutto il tempo trascorso sul pianeta Zebes

a trasformarla in architettura







calmo e misurato, suscitando non più che un senso di disagio sottopelle, è da qui in poi che le cose, letteralmente, precipitano. Qualcosa deve rompere la tensione creatasi, quindi ecco che un bagliore di fiamma appare sopra la capsula e dallo sfondo scuro comincia a raggrumarsi la forma di un drago irto di aculei: di lì a breve il grottesco Ridley, gli artigli ben stretti attorno alla larva di metroid, fissa il suo sguardo su Samus. Il boss finale di *Metroid II* dà vita al primo combattimento di *Super Metroid*, ma non c'è modo di impedirgli di fuggire con la sua preda volando addirittura verso il giocatore, in barba alle costrizioni dello schermo.

La sequenza di autodistruzione della colonia viene attivata, iniziando il conto alla rovescia di 60 secondi. L'avamposto collassa. Macerie cadono sulle spoglie degli scienziati che un tempo avevano lavorato in questi ambienti. Le tubature in fiamme respingono Samus, che però si fa strada tra esse e raggiunge l'ultimo condotto verticale dove l'intera struttura stride, inclinandosi a destra e sinistra. Finalmente la navetta sfreccia via dall'installazione, un istante prima che un'ultima esplosione squarci la catena di asteroidi. Samus torna a Zebes.

Esiste un motivo per impiegare tanto tempo a parlare dell'incipit di un gioco con molte altre cose da dire: l'anima di *Super Metroid*, ciò in cui risiede il suo durevole fascino, sono l'attenzione al dettaglio riversata da R&D1 nel gioco e le sensazioni che ne scaturiscono. Non molte altre opere da allora, *Half-Life* a parte, sono riuscite con altrettanta naturalezza a far familiarizzare il giocatore con l'ambiente prima di cambiare le carte in tavola e rendere questa stessa situazione una minaccia. È cosa cognita e più volte rimarcata che il mondo creato da Yokoi, con i suoi alieni verdi dalle forme improbabili, i raggi d'energia e i pirati spaziali, sia un coacervo di stereotipi fantascientifici pulp, se non altro nell'ambito narrativo tradizionale. L'acume del titolo Nintendo, tuttavia, risiede proprio nel porre in secondo piano quella stessa narrazione classica: la forza trainante è sempre l'ambiente circostante e le possibilità d'interazione che contiene. L'ideale di *Metroid*, portato agli estremi in quest'episodio, è mostrare come le abilità di Samus (e dunque quelle del giocatore) si trasformano ed evolvono lungo la sua epopea.

Nella schermata del titolo la larva è in cattività, ma i cadaveri che l'attorniano alludono a una tragedia avvenuta fuoricampo. Questo stesso metroid si rivela la chiave per sconfiggere definitivamente Mother Brain

I primi passi mossi da Samus su Zebes sono altrettanto attentamente coreografati di quelli che danno inizio al gioco. Un faticoso incedere avvolti in una tempesta, su rocce ricoperte di muschio e illuminate dai lampi, conduce a un'unica entrata, da cui inizia un'inesorabile discesa negl'inferi. Proseguendo attraverso le caverne, l'unico segno di vita sono gli insetti che si disperdono al vostro passaggio. La via innanzi si snoda in una moltitudine di possibili bivi, ma l'esplorazione dei meandri del labirinto sottostante è in questo momento oltremodo limitata. Imbattersi in delle porte chiuse è frustrante nel senso più ovvio del termine, ma deliziosamente ornato della consapevolezza che, presto o tardi, si verrà investiti della capacità di vedere ciò che ora è precluso. Uno dei piaceri più impalpabili scaturiti dall'esplorazione è la mappa mentale che del mondo si costruisce via via, a completare quella fornita dal menu; ponderando sul significato di un'icona a forma di bomba si passa al setaccio un soffitto dall'aspetto insolito per poi squadrare uno spazio vuoto tra due piattaforme ancora al di là delle proprie capacità di salto. Il trionfale ritorno a questi luoghi con una Samus finalmente in grado di accedere alle giuste abilità è una delle esperienze più appaganti del mondo videoludico.

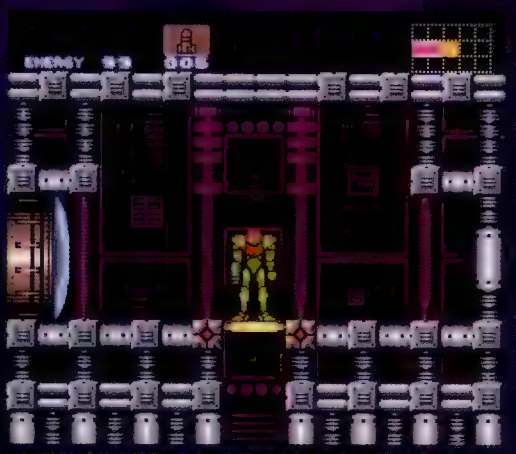
In questo momento, comunque, l'unica via praticabile è un corridoio metallico che si conclude al guscio fracassato di Mother Brain, l'ultimo nemico dell'originale. Il suo sistema di difesa è in rovina, la stanza vuota: Zebes, pianeta natale dei Pirati Spaziali, è abbandonato.

Zebes sarebbe forse simile a qualunque altra struttura videoludica se le suggestioni uditive non intervenissero

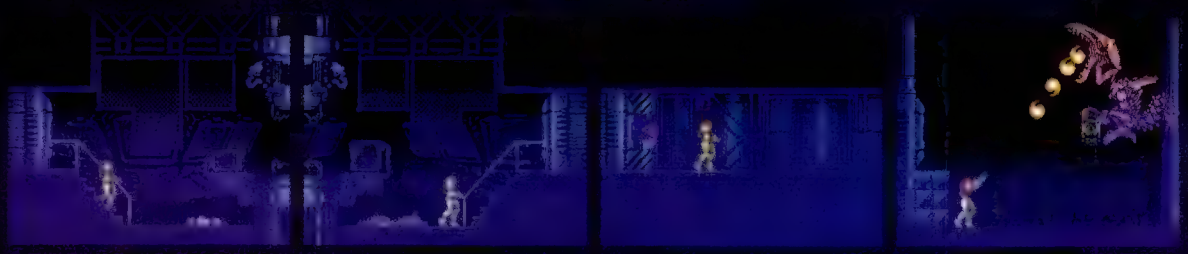
L'ultima parte di quest'introduzione è forse uno dei suoi momenti più alti, inquietante e minimalista allo stesso tempo. Nella tana di Mother Brain c'è un montacarichi che scende verso il basso e conduce Samus al primo power up del gioco, la morfosfera. Quest'ultima è posta al centro di due volti decorativi scolpiti nella pietra, mentre in un angolo è incastonato un piccolo insignificante macchinario. Quando Samus raccoglie il power up, le due facce prendono vita e si voltano verso di lei, e allo stesso tempo un faro entra in funzione e punta Samus col suo fascio di luce giallo vivo. Si è istintivamente portati ad allontanarsi, ma il faro segue ogni vostro movimento. Dopo la sorpresa iniziale nient'altro accade, ma quest'incidente implica che Zebes potrebbe non essere deserto come si credeva. Qualcosa vi sta osservando e su di voi cala la consapevolezza che Samus si trova a chilometri sotto la superficie, separata dalla sua nave e quasi indifesa. L'incipit di *Super Metroid* termina qui.

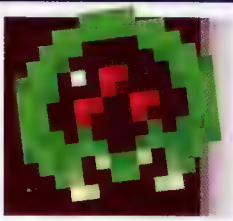
La natura aperta del resto del gioco non dà seguito all'intricata teatralità di tale sequenza, ma in termini d'atmosfera lo strumento prediletto rimane l'eccezionale colonna sonora, il cui compito è compendiare l'impatto visivo piuttosto che segnalare semplicisticamente l'arrivo di un nuovo nemico e che pervade ogni singolo attimo dell'avventura, con le rare eccezioni degli scontri con i boss. Le profonde grotte, le vertiginose discese e gli stretti pertugi di Zebes sarebbero forse simili a qualunque altra struttura videoludica se le lugubri e sinistre suggestioni uditive non intervenissero a trasformarle in opere d'architettura. Il ritmo pulsante che vi accoglie al ritorno sulla superficie e le tracce stillanti e striscianti che si riavvolgono su se stesse accompagnano inscindibilmente le vostre azioni, punteggiate dai lamenti e dagli sbuffi delle creature indigene.

E in tanta oscurità c'è persino qualche sporadico sprazzo di allegria, ovviamente a patto di sapere dove cercarlo. I droidi della sicurezza del relitto della nave, la loro squadrata corazza metallica ricoperta



Super Metroid porta l'azione ai massimi livelli durante gli scontri con boss imponenti come non se n'erano mai visti in un gioco a 16-bit. La stanza raffigurata qui a sinistra svela il proprio segreto solo quando ciascuna delle memorabili nemesi sarà stanata e sconfitta, portando alle drammatiche battute finali



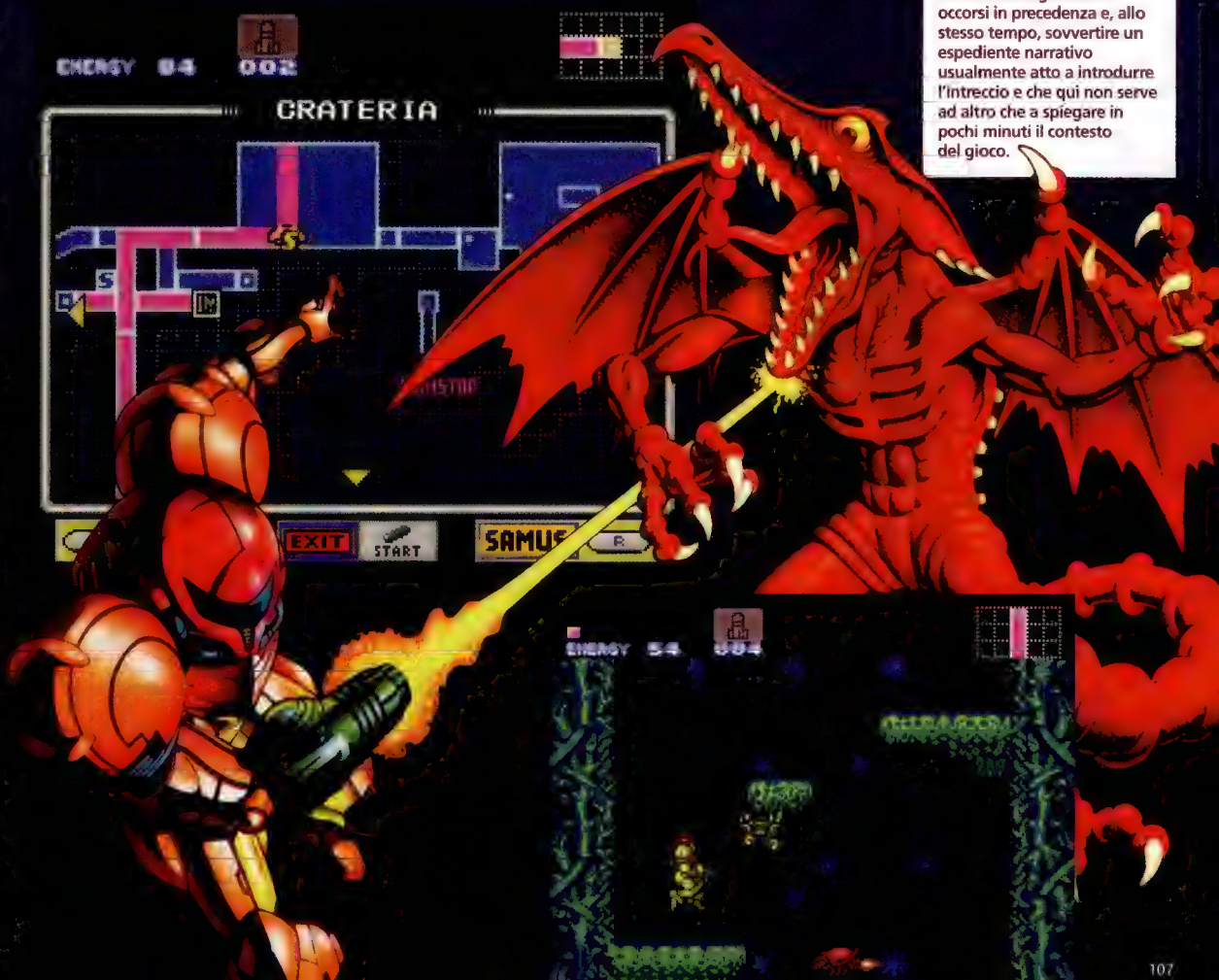


NELLA PUNTATA PRECEDENTE...

L'importanza dell'incipit di *Super Metroid* appare evidente anche dal suo peso in termini di memoria: la cartuccia SNES da 24 megabit, la più grande mai prodotta fino a quel momento, doveva contenere non solo la fuga di Ridley in Mode-7 e le varie sequenze con la nave di Samus, ma addirittura alcuni minuti di parlato, cosa rara per un 16-bit. La voce computerizzata nel prologo aveva due scopi: stabilire l'appartenenza del gioco a una continuity ben precisa riassumendo gli eventi occorsi in precedenza e, allo stesso tempo, sovvertire un espediente narrativo usualmente atto a introdurre l'intreccio e che qui non serve ad altro che a spiegare in pochi minuti il contesto del gioco.

d'insetti che zampettano via non appena Samus si avvicina, si adagiano su un lato, privi di vita, la prima volta che li si vede. Accendendo il generatore inizieranno a barcollare, ruzzolando all'indietro quando si fa fuoco verso di loro e facendosi successivamente protagonisti di un puzzle il cui scopo è gettarli in delle buche con la loro forma. Alcune lumache, invece, si ritirano nel loro guscio e possono esser fatte rimbalzare per tutta la stanza, producendo un lieve tintinnio metallico a ogni calcio.

Super Metroid non solo ha evoluto la serie, ma l'ha innalzata a un livello mai più eguagliato. Elementi apparentemente semplici, come la possibilità di cambiare il tipo di raggio emesso dal cannone di Samus, erano nuovi, ma fornivano un'inaspettata profondità ed erano eseguiti con la stessa attenzione al dettaglio dell'intera avventura: il raggio di ghiaccio, pur non in grado di congelare alcuni nemici con un'unica scarica, ne rallentava comunque i movimenti. L'impostazione del gioco rese popolare un immenso sottogenere dell'action e i suoi eredi dovettero espandersi verso la terza dimensione per ridare nuova linfa vitale alla serie. *Super Metroid* è Nintendo ai massimi storici, Samus al suo meglio, R&D1 al vertice del proprio talento. È una fortuna, dunque, che la Galassia non fosse davvero in pace, perché non esiste un'altra space opera videoludica ben orchestrata quanto *Super Metroid*.



THE MAKING OF...
EARTHWORM JIM

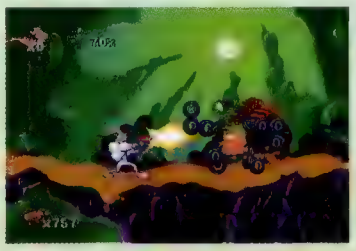
Dal terriccio alle stelle, il più improbabile degli eroi: un lombrico con una tuta spaziale in affitto

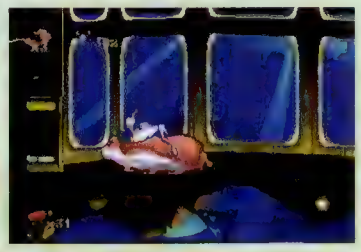
FORMATO: **MEGA DRIVE/SNES** PUBLISHER. **PLAYMATES INTERACTIVE** SVILUPPO: **SHINY ENTERTAINMENT** ORIGINE: **USA** ANNO DI USCITA: **1994**

Niente batte l'assurdo del volo di una sconcertata mucca lanciata verso le stelle da un verme e un frigorifero in caduta libera. Dobbiamo però ammettere che un pianeta di muco, un gatto malvagio chiamato Evil The Cat, un combattimento contro un dinosauro cieco e la richiesta di frustare dei cani rabbiosi con la propria testa ci vadano vicino. Senza contare ovviamente il giorno in cui **David Perry** portò a pranzo un uomo di Hong Kong per chiedergli un finanziamento di milioni di dollari. "Ero così ingenuo", ride ora. "Se non lo avessi ripagato, probabilmente mi sarei ritrovato una testa di cavallo nel letto".

L'uomo in questione era il presidente del produttore di giocattoli Playmates, che nel 1993 aveva deciso di creare il suo primo videogioco. Perry, il programmatore fenomeno dietro giochi come *Global Gladiators* (il premiato platform sponsorizzato da McDonald's) e il tie-in di Aladdin (realizzato da "nove persone in 99 giorni" per un ritorno di 120 milioni di dollari), stava cercando un'opportunità per staccarsi da Virgin Interactive, la compagnia che lo aveva portato negli Stati Uniti. "Lui disse che mi avrebbe prestato i milioni di dollari che gli chiedevo. E l'affare fu fatto".

A fianco di un vero e proprio rullo compressore chiamato Teenage Mutant Ninja Turtles, Playmates disponeva di un vastissimo portfolio da cui poter estrarre il franchise del debutto. L'appena formata Shiny Entertainment, dal canto suo, offriva un leale 'dream team' di sviluppatori inglesi e americani scovati da Perry durante i suoi anni in Virgin. "Avemmo una lunga discussione in cui considerammo giochi di Knight Rider, di macchinine giocattolo e di qualunque altra cosa vi venga in mente", ricorda. "Il team, che avrebbe tempo stava animando un gioco su Jurassic Park per Sega. La sezione deputata di Shiny era già piena di talento, ma soprattutto ben fornita; c'era, a quanto pareva, poco spazio per i nuovi acquisti. Fu quindi lanciata una sfida: se TenNapel fosse riuscito a progettare un personaggio da tutti considerato 'cool', sarebbe stato ingaggiato.





I tentativi falliti di resuscitare *Earthworm Jim* su piattaforme più potenti suggeriscono che il gioco originale fosse troppo avanti per giustificare un semplice upgrade grafico, e che nessuno sappia cosa fare del franchise

> **"Creai questo supereroe, un verme con una tuta. Lo mostrai a mia moglie e mi disse che era sciocco: allora capii che era perfetto"**

voluto realizzare qualcosa di originale, stava cominciando a preoccuparsi. Così continuarono a menzionare ripetutamente **Doug TenNapel**".

Vincitore di un Eisner Award per il Catscratch di Nickelodeon e creatore di giochi come l'avventura cult degli anni '90 *The Neverhood*, TenNapel a quel

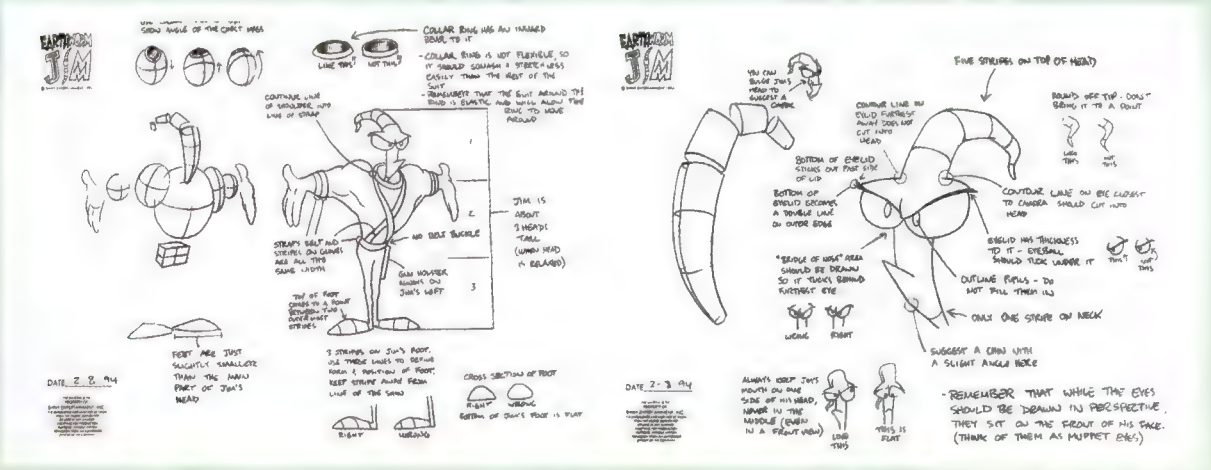
"Tra i miei amici del liceo si scherzava sul fatto che tutti si chiamassero Jim", inizia TenNapel. "Mio fratello si chiama Jim. Il mio miglior amico, Joe Potter, ha un cugino di nome Jim. Uno dei miei eroi era mio zio Jim. E poi c'era un nostro amico squinternato, probabilmente antisociale, che faceva delle orrende imitazioni del dottor McCoy in Star Trek, quando dice al capitano Kirk che Spock è morto chiamandolo 'Jim'".

"Creai quindi questo supereroe, un verme con una tuta diventato un americano autocosciente: *come* altro avrei potuto chiamarlo? In quelle tre lettere sono contenuti allo stesso tempo i concetti di 'humour nonsense' ed 'eroismo americano'".

Studiando i model sheet di vecchi personaggi dei Looney Tunes, TenNapel prese a prestito da Chuck Jones, creatore di Wile E Coyote, il contrasto tra rotondità ed esilità. "Il verme si faceva uomo, e la sua testa ciondolante dava da

La frustrazione di TenNapel nei confronti del videogioco lo ha visto tornare ai media non interattivi nonostante che i suoi *The Neverhood* e *Skullmonkeys* siano tuttora visti come epitomi dell'adventure

Lavorando per contrasti, TenNapel fece sì che tutti i poteri di Jim fossero contenuti in tuta e pistola, la perdita delle quali lo avrebbe mostrato per la massa informe che in realtà era



ALL'ATTACCO DELLA BUROCRAZIA

Alcuni dei più bei ricordi di *Earthworm Jim 2*, il fedele seguito del 1995, sono legati al temibile livello del pianeta delle scartoffie, ISO 9000. L'unica via di fuga da questo stage, pieno di schedari posseduti e di avvocati mascherati, era una porta dotata di gambe che non faceva altro che correre via. David ce ne parla: "In Virgin mi diedero un manager, un tipo minuto in giacca e cravatta", spiega. "Voleva che scrivessi qualunque cosa facevo. Pensavo che sarebbe stato divertente scrivere un mucchio di idiozie per vedere se se ne fosse accorto. Non successe. Ci incontravamo e mi faceva semplicemente la predica per non aver finito in tempo tutte queste ipocrite formalità. A quel punto perse tutto il mio rispetto. Dal fatto che il suo comportamento fosse dovuto a una regola ISO traemmo l'ispirazione per la nostra rappresaglia".

fare a noi animatori. Lo mostrai a mia moglie e mi disse che era sciocco: allora capii che era perfetto".

Rapito, Perry vide in Earthworm Jim esattamente ciò che Playmates cercava: giochi, giocattoli e nuove serie animate. Poi la battuta d'arresto. "Chiunque voglia uno show televisivo e una linea di giocattoli finisce nel circolo vizioso: non si realizzano i giocattoli a meno che non ci sia lo show, che a sua volta non viene realizzato se non c'è una linea di giocattoli. Il segreto per risolvere il problema, che ora mi sembra di una semplicità disarmante, era far sedere i capi delle due compagnie, Playmates e Universal, attorno a un tavolo".

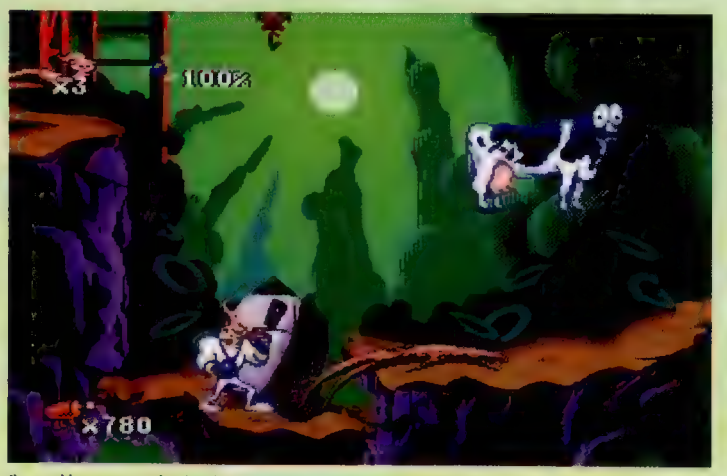
Le offerte per produrre merchandise di Jim su licenza, compresi lenzuola, adesivi, cestini per la merenda, cappelli da festa e maschere di Halloween, cominciarono ad arrivare a un tale ritmo che, dice Perry, dovette intervenire "l'avvocato delle Tartarughe Ninja". Playmates fu talmente presa nel vortice che lanciò 17 progetti con altri sviluppatori. "Tirarono fuori il libretto degli assegni, ma non era semplice come pensavano e s'imbatterono in ogni sorta di problemi".

Il furbo accordo siglato con Virgin dava a Perry il pieno possesso del suo engine, che il publisher cedeva in licenza per titoli come *Robocop Versus Terminator*. Mentre le parcelle entravano in cassa, le performance del codice continuavano a migliorare. L''arma segreta' di Perry, il programmatore Andy Astor (morto di cancro nel 2000 durante lo sviluppo di *Giants: Citizen Kabuto*), riuscì ad ottenere animazioni ad alta compressione che si muovevano a velocità innaturale. Anche la fortuna, assieme agli ambigui documenti di sviluppo del Mega Drive, era dalla parte di Perry, che ricorda: "I manuali giapponesi erano zeppi di errori. Fraintendendone uno inviai i dati al Genesis [il Mega Drive americano] al doppio della velocità prevista e rimasi a bocca aperta, perché... diavolo, funzionava!".

"*Earthworm Jim* non aveva un documento di game design: cominciò col personaggio che correva da sinistra a destra"

Questa scoperta fortuita andò a beneficio degli animatori, che si ritrovarono con un lusso inusuale per una macchina a 16-bit: la sovrabbondanza di frame d'animazione. Là dove gran parte degli artisti creava la grafica direttamente usando Deluxe Paint, Earthworm Jim fu disegnato a matita e il suo artwork scansionato, colorizzato e ridimensionato per crearne gli sprite. "Fu un vero e proprio processo d'inchiostrazione digitale", dice Perry. "Quando si rimpiccioliscono degli elementi grafici via software, vengono scelti dei colori arbitrari e i bordi si fanno molto levigati. Ci ritrovammo con delle animazioni incredibilmente fluide.

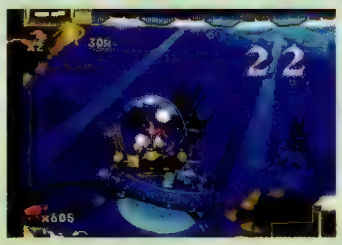
"Nel mondo dell'animazione televisiva, alcuni frame vengono riutilizzati con modalità e ritmi diversi. Gli animatori la consideravano una cosa davvero difficile per un videogioco, mentre io dicevo loro che bastava dire al codice di bloccarsi su un frame per un paio di secondi. Al tempo, le animazioni dei videogiochi erano molto semplici, e scorrevano ciclicamente dal frame uno all'otto, ad esempio. I nostri animatori chiedevano di poter fermare l'animazione al settimo frame per tornare al sesto. Volevano tempismo ed emozione".



Jim avrebbe comunque lanciato in aria la mucca, conoscendo le conseguenze del suo gesto? Il missile pezzato avrebbe impiegato l'intero gioco per tornare a terra, atterrando sulla Principessa What's-Her-Name

Perry, che lavorava in uno studio in cui i cartoon di Tex Avery giravano "24 ore al giorno, sette giorni alla settimana", desiderava che Earthworm Jim fosse cartoonesco, non infantile. "Quei Laserdisc ci furono d'ispirazione", dice. "Ho imparato moltissimo sull'animazione ascoltando le osservazioni degli altri su quei cartoon, sull'azione drammatica, sulla sovrapposizione, il drappeggio e l'esagerazione. Nei cartoon, i personaggi non colpiscono il suolo, ci si *spiaccicano* sopra".

Ai disegnatori e gli ingegneri di Shiny era inoltre proibito prendere appunti scritti durante le riunioni. Dovevano tradurre in schizzi le loro idee, non importa quali fossero le loro capacità artistiche, trasformando così il tavolo in un''orripilante' galleria d'arte. Il risultato, insiste Perry, era il dialogo, sempre più surreale man mano che gli 'appunti',



Sopra: lo stage della navicella sottomarina si trasformò del tutto spontaneamente in una gara a tempo. In alto: la spalla Peter Puppy fu inserita per salvare Jim dalla propria incompetenza

spesso incomprensibili, venivano male interpretati. Un metodo di sviluppo in tempo reale emerse poco a poco dalle idee a casaccio che mutavano in meccaniche improbabili.

"Non ne posso più di vedere ogni singola scena, icona e schermata messa su carta prima ancora che la gente metta la mano su un accidenti di mouse", dice Perry tra i denti. "Quando mi guardo indietro penso che mi piacerebbe che tutto fosse ancora come allora. *Earthworm Jim* non aveva un documento di game design: cominciò col personaggio che correva da sinistra a destra. Poi pensammo a farlo saltare. Non sapevamo nemmeno come sarebbe stato il livello successivo. Quando si sviluppa un gioco a partire da ciò che funziona, niente è come se lo si fosse scritto da capo a piedi in precedenza".

Senza nulla togliere al resto del team Shiny, il cui organico includeva l'esperto compositore Tommy Tallarico, Jim deve molto al continuo tira e molla creativo tra i suoi due capi designer. TenNapel voleva un eroe per caso, quasi distruttivo, là dove Perry vedeva un uomo d'azione impacciato ma capace. "Il tiro alla fune funzionò bene, ma nello show televisivo qualunque cosa facesse era stupida". Si potrebbe dir lo stesso di *Earthworm Jim 3D*, realizzato dalla scozzese Vis Entertainment.

TenNapel sospira. "Faceva schifo. Non è colpa di nessuno, fu semplicemente completato per inerzia e non c'era nessuno a metterne insieme i pezzi affinché funzionasse. Non biasimo il team: è difficile anche solo portare a termine un brutto gioco. Ma di Jim ha solo il nome".

"Crave si occupò della versione Game Boy", continua Perry. "Era orribile; penso che abbiano ucciso il franchise con questi giochi".

Le probabilità di un ritorno di Jim, aggiunge però Perry fiducioso, sono del cento per cento. "Cercare di rimettere assieme il team è difficile quanto formare un gregge di gatti ognuno a zonzo per i fatti suoi, ma prevedo che accadrà". Se queste parole vi avessero suscitato un déjà vu, sappiate che questa non è in effetti la prima volta che se ne parla. Nel 2005, Perry era entrato in contatto con il chairman di Atari, Bruno Bonnel, per imbarcarsi in un reboot assieme al gruppo originale, con conseguenze prevedibili. "Poco dopo Bruno ci disse che c'erano dei problemi in Atari, e che non potevano più permettersi di finanziare il progetto; questo quando avevamo già organizzato quattro riunioni di design. Una delle ragioni per cui ho tirato i remi in barca".

Per quanto concerne il fantomatico *Earthworm Jim 4*, recentemente annunciato da Interplay, "tecnicamente non esiste nessuna Interplay, dunque sono più parole che realtà". Forse voleranno maiali, più che mucche, prima di sentir nuovamente parlare di Jim.

SPAZIO VITALE

Le più recenti interviste a TenNapel (sopra, seduto vicino a Perry) e il fondatore di Shiny sottintendono una riconciliazione, perlomeno quando l'oggetto del discorso è l'altro. Cosa andò storto all'epoca? "Col passaggio al 3D, stavo cominciando a perdere soldi", ammette Perry. "Vendetti dunque Shiny a Interplay, credendo di aver fondato una grandiosa compagnia di giochi 2D ormai ridondante sulla scena. Andy Astor a quel punto scrisse l'intero engine di *MDK* da zero, stringemmo 52 accordi di licenza e cominciammo a navigare in milioni e milioni di dollari. I ragazzi ce l'avevano con me, e riconosco che sia stata una decisione stupida. Ma nessun altro poteva capire cosa significasse essere nei miei panni". "Ero giovane, impaziente, antipatico e timoroso di perdere il controllo del mio personaggio", dice TenNapel. "Dave è un bravo ragazzo, mi ha fornito un'opportunità generosa e col senno di poi posso dire che il tempo trascorso a lavorare con lui sia stato ben speso. Diciamocelo: quante altre compagnie di otto persone hanno ben due membri alti un metro e novanta? Forse non c'era spazio per entrambi in ufficio".

Troppo buontempone per preoccuparsi di dover usare una corda di moccio per far bungee jumping, Jim poteva abbassarsi comunque a dirottare il carrello di una vecchia signora cavalcando un criceto

Studio profile

Il team di sviluppo del mese

■ **NOME:** Codemasters Studio Guildford

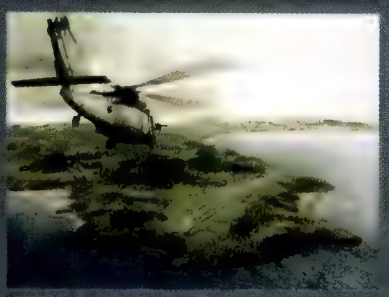
■ **ANNO DI FONDAZIONE:** Agosto 2007

■ **NUMERO DI DIPENDENTI:** 42

■ **FIGURE CHIAVE:** Tutti noi, più altri

■ **SITO:** www.codemasters.com

■ **SOFTOGRAFIA SCELTA:**
Nessuna



Il nuovo studio annovera già un completo portfolio di Codemasters che include titoli quali *Grid* e *Operation Flashpoint 2*

codemasters

■ **LOCALITÀ:**
Guildford, Surrey, Regno Unito

■ **PROGETTI IN CORSO:**
IP originale non annunciata per PC e console

■ **DESCRIZIONE STUDIO**

"Le nostre parole d'ordine sono persone, giochi e processo di sviluppo, in quest'ordine. Individui di talento producono risultati eccezionali per mezzo di solidi processi di sviluppo.

"Lo studio è stato fondato nell'agosto del 2007 nella ridente cittadina di Guildford, una delle più fertili culle dello sviluppo inglese. La nostra missione era riunire talenti eccezionali in grado di creare IP originali tripla A per ampliare il catalogo e [illegible] prodotti dagli studi interni a Codemasters, allo stesso tempo supportando la tecnologia condivisa della compagnia, l'engine EGO.

"Sin dal primo giorno abbiamo investito molto nella cultura e nei valori del nostro studio. Ogni singolo membro viene assunto per le proprie capacità e con una mansione in accordo con le stesse. Non ci limitiamo a riempire i classici 'slot': un principio, questo, che ha posto le basi per un team di rilevanza mondiale. Unendo assieme le esperienze del gruppo risultano oltre 200 anni di lavoro su titoli di prima classe come *Burnout*, *Black*, *Splinter Cell*, *Fable*, *The Getaway*, giochi per EyeToy e molti altri.

"Il nostro motto è semplice: vedere tutto dalla prospettiva del giocatore. Prendiamo i problemi di petto, con un approccio avventuroso allo sviluppo, e ci chiediamo ogni volta se qualcosa aumenti effettivamente il divertimento del pubblico. Se non lo fa, perché inserirla?

"Questo è un periodo eccitantissimo per noi: il nostro primo progetto è in pre-produzione, mentre il secondo è nella fase concettuale"

Codemasters realizza giochi dal 1985 e ha recentemente conquistato i diritti per la licenza della Formula Uno

University profile

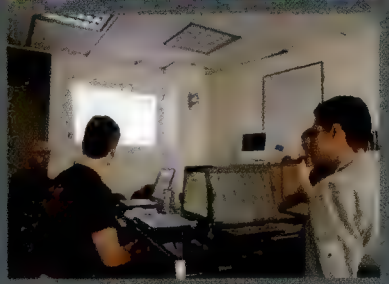
Corsi su videogiochi e dintorni

■ **NOME ISTITUZIONE:** Qantm College

■ **NUMERO DI STUDENTI:** 2,000+

■ **SITO:** www.qantm.com

■ **CONTATTI:** 0845 017 1015 - info@qantm.co.uk



Qantm College è nato nel 1996 in Australia, e da allora ha sviluppato corsi in creative digital media in ben sei altri Paesi

■ **LOCALITÀ:** Londra, Amsterdam, Berlino, Brisbane, Melbourne, Monaco, Sidney, Vienna, Zurigo

■ **OFFERTA DIDATTICA:** Diploma in Game Design e Sviluppo, diploma in Animazione 3D, laurea in Game Programming, laurea in Interactive Animation, Master in Creative Media Practice

■ **INSIDE VIEW: ESTHER SAUER** STUDENTE DI ARTE MULTIMEDIALE

"Dopo aver ottenuto il diploma in design grafico e della comunicazione in Germania, mi sono messa a cercare qualche ulteriore corso di studi per ottenere una laurea in materie artistiche con riconoscimento internazionale.

"Qantm offre una tale varietà di corsi e materie in tutto il mondo da rappresentare una scelta perfetta.

"Frequentare Qantm significa studiare in piccoli gruppi con attrezzature di alta qualità e il contatto personale con tutto lo staff, oltre a un continuo scambio di conoscenze con studenti provenienti da tutto il mondo.

"La struttura del corso lascia assolutamente liberi di programmare le proprie attività di lavoro e risulta ottima se si possiede una buona capacità di gestione del tempo. Mentre il primo anno si concentra sugli aspetti pratici e lascia parecchio spazio agli approcci creativi e alle idee per i progetti individuali, teoria e compiti scritti sono la regola per tutto il secondo anno.

"Personalmente mi piace il concetto secondo cui tante materie diverse, come il videogioco, il 3D, l'animazione e il multimedia vengono insegnate insieme, ma con lezioni specifiche incluse nel calendario standard. Ciò permette di dare un'occhiata a materie e campi di cui altrimenti non si potrebbe conoscere molto.

"Si tratta di un ambiente molto simile a quello lavorativo reale, dove le persone con expertise in differenti aree lavorano insieme.

"Qantm offre inoltre la possibilità di lavorare all'interno o all'esterno del college. Alcuni studenti lavorano per il college durante il loro percorso formativo, e ciò permette loro di conoscere l'industria in profondità e da diversi punti di vista. Io, per esempio, ho svolto attività nel settore amministrativo e del marketing, e sono stata molto contenta del modo in cui questa esperienza ha ampliato il mio potenziale professionale.

"Nel complesso l'intero Qantm offre uno strumento di formazione di alta qualità e internazionalmente riconosciuto. Se siete in grado di mettere il 110% di voi in questa attività, presto [illegible] allo stesso con gli standard."

Appunti di Game Design

Conoscere i videogiochi per giocare meglio

Come nasce una stella

a cura di
Francesco Alinovi

Ama definirsi un concept designer, qualunque cosa questo significhi. Si occupa di sviluppo editoriale ed è docente di Game Design presso la NABA di Milano. Collabora con le più prestigiose riviste di videogiochi, come quella che stringete fra le mani, e ha scritto libri sull'argomento che lui stesso non si permetterebbe mai di raccomandare.

C'erano una volta 3000 cabinati di un gioco che si chiamava ***Radar Scope*** che attraversarono l'Oceano Pacifico per approdare con un tonfo sul suolo americano. Per evitare il collasso di Nintendo of America, si decise di effettuare un veloce restyling per rendere il titolo appetibile anche ai giocatori del Nuovo Continente. Tale compito venne affidato alle mani di un giovane promettente, da poco giunto in Nintendo su raccomandazione del padre. Quel ragazzo si chiamava Shigeru Miyamoto e, a differenza dei suoi colleghi, non era un ingegnere ma un diplomato alla scuola artistica. Quello che Miyamoto fece fu ben più di un semplice lavoro di ritocco: aboli astronavi e profondità dello spazio, puntando su un altro riferimento cinematografico. E fu così che un carpentiere, per liberare la sua bella dalle grinfie di un arrapato scimmione, dovette risalire le impalcature di un cantiere senza protezioni, facendo oltretutto attenzione agli oggetti che l'animale geloso gli scagliava contro per tenerlo alla larga dalla sua nuova fiamma. 2000 mila cabinati vennero riconvertiti con il nuovo gioco... il resto della storia lo conoscete tutti.

Perché proporre proprio un manovale? Non certo per forti motivazioni politiche, piuttosto perché, con una tuta da lavoro blu a salopette e una maglia a maniche lunghe rossa, era più facile distinguere le braccia in movimento. E se il nostro eroe non era propriamente un adone, questo accadde perché il naso enorme serviva per dare una struttura al volto e i baffi per separarlo dal resto della faccia. Il cappello in testa fu dovuto al fatto che Miyamoto (per sua stessa ammissione) non se la cavava bene a disegnare i capelli. Ma prima di diventare idraulico e poi salvatore di mondi e galassie, l'anonimo 'Jumpman' non fu altro che l'agente disgregante del platonico amore tra la bella e la povera bestia ('donkey' letteralmente sta per 'somaro', nel senso di idiota). A quei tempi tutti pensavano infatti che il vero protagonista, suo malgrado, fosse lo scimmione, sicuramente più espressivo del simulacro del giocatore. Ma poi accadde qualcosa di imprevisto. In Nintendo of America, qualcuno in preda a forte euforia, per fare il verso al proprietario dello stabile, di chiare origini italo-americane, iniziò a chiamare 'Mario' quel buffo mucchietto di pixel, proprio come il pittoresco padrone di casa. E dallo scherzo nacque la leggenda.

Nomen omen

Questo edificante racconto ci porta a una fondamentale verità: un buon nome rende un personaggio immortale. Ma quando un nome è buono? Come regola generale possiamo dire che un buon nome è quello che istintivamente genera aspettative sul personaggio, fornendo le prime indicazioni alle domande fondamentali che lo riguardano: chi è? Da dove viene? Dove va? Deve essere eufonico, facile da ricordare e in grado di creare all'istante l'immagine mentale del personaggio stesso. Il mio esempio preferito è Indiana Jones, Indy per gli amici e Dottor Jones per tutti gli altri. Il nome con cui si fa chiamare non è quello di battesimo bensì quello del cane che aveva nell'infanzia. Già questo fa capire di lui un sacco di cose, come se lo si conoscesse da tutta una vita. Ma anche nel mondo dei videogiochi non mancano casi degni di nota: Duke Nukem è un esponente eccellente. Il cognome richiama infatti l'imperativo di ***nuclearizzare*** tutto e tutti (compito che puntualmente attende l'impavido eroe in ogni sua comparsata videoludica) e, anche senza aver mai visto in volto il protagonista, immediatamente ci immaginiamo un culturista dal cervello forse poco fino ma dalle idee sicuramente molto chiare

e, soprattutto, con una stretta di mano che polverizza. Anche il nome Sonic invia subito alla mente il messaggio di super velocità che contraddistingue l'abilità del protagonista che lo porta, uno snello porcospino blu (come il cielo) con le scarpe da ginnastica, proprio perché corre, e un casco di spine aerodinamiche in testa. Che dire poi di Lara Croft? Un nome e un cognome che, per tutti gli anglofoni, suscitano istantaneamente sentimenti di aristocratico snobismo. La lista è lunga (Guybrush Threepwood, Pikachu, Gordon Freeman, Dante, Kratos, Solid Snake, Crash Bandicoot...) ma ancor più lunga, purtroppo, è quella degli anonimi perdenti, goffi protagonisti di insipidi passatempi digitali, penalizzati proprio da un infelice nome di battesimo. Un esempio recente su tutti, il Drake protagonista di *Uncharted*. Pur avendo finito e apprezzato il gioco, il nome proprio del cacciatore di tesori continua a sfuggirmi dalla punta della lingua, e se non fosse stato per lo striminzito catalogo PS3, probabilmente lo stesso gioco sarebbe passato inosservato con un titolo del genere, troppo lungo da pronunciare per intero e assolutamente privo di immaginazione (e pensare che Naughty Dog è lo stesso creatore degli ispiratissimi Jak & Daxter: sentite come riempiono bene la bocca?).

"Che cosa c'è in un nome? Quel che noi chiamiamo col nome di rosa, anche se lo chiamassimo d'un altro nome, serberebbe sempre lo stesso dolce profumo"

(da Romeo e Giulietta di William Shakespeare, 1564-1616)

Personalità multidimensionali

Se è vero che un buon nome è quello in grado di richiamare al volo la personalità del protagonista, allo stesso modo individuare il tipo di personalità che vogliamo affibbiargli ci può aiutare, non solo nella scelta onomastica ma, soprattutto, ad adattarlo meglio al contesto di gioco. In questa prospettiva possiamo indicare quattro differenti categorie, a seconda della profondità 'psicologica' del nostro personaggio.

Al margine inferiore si incontra, o meglio ci si scontra, con una personalità zero-dimensionale, tipica di quando un personaggio presenta un unico stato emotivo (per esempio l'odio o la paura). Rientrano solitamente in questa categoria i PnG dei giochi d'azione frenetici. Non hanno alcun tipo di coscienza se non quella relativa alla posizione del protagonista. Volendo fare un esemplare paragone cinematografico, questo tipo di personalità contraddistingue tutte le comparse nemiche nei film di Bond, che entrano in scena solo per morire sotto i colpi del protagonista.

Salendo di livello, troviamo le Bond-girl; la loro scala di pulsioni emotive è determinata da un'unica variabile, in questo caso l'asse amore-odio. Il loro comportamento è facile da prevedere: la compagna del Cattivo, innocente ma delusa, odia Bond fino a quando non lo incontra e lui la convince a mollare il Cattivo. Nel caso dei videogiochi, la personalità uni-dimensionale è quella che presenta due tipi di affinità relazionali: nei confronti del giocatore e nei confronti degli altri PnG. Le azioni che il giocatore compie possono provocare la variazione di stato, ovvero attaccare il protagonista se questo attacca per primo un alleato.

Il caso di personalità bi-dimensionale è quello del personaggio che presenta diverse pulsioni emotive nel rispetto di altrettante variabili, purché queste non entrino in conflitto tra loro. Il nostro personaggio sa sempre cosa fare, non ha mai dubbi morali, ma è in grado di affrontare una sola situazione per volta. È il caso del 'poliziotto corrotto' o del 'ladro gentiluomo', in cui le due variabili sono 'stare dalla parte della legge' e 'condotta morale'. Bi-dimensionale è lo stesso Bond. Le sue emozioni sono sempre consistenti perché non interferiscono l'una con l'altra: ama cibi e oggetti raffinati, ma anche il rischio e il sesso promiscuo. Ha il senso del dovere, ma mostra poco patriottismo. Della stessa pasta è fatta la connazionale Lara Croft, al tempo stesso sofisticata ma sempre in mezzo alla polvere, interessata ai reperti archeologici ma meno alla vita delle specie in via di estinzione...

Al top della classifica troviamo infine la personalità tri-dimensionale, che presenta una scala emotiva più sfumata, e prevede anche l'emergere di sentimenti contraddittori a seconda delle circostanze. In questo caso, l'intera filmografia di Bond stenta a fornirci materiale, quindi meglio spulciare fra le produzioni di cineasti come Lars Von Trier: la splendida Grace di Dogville, per esempio, interpretata da Nicole Kidman, è un ottimo soggetto. Va da sé che di personalità tri-dimensionali se ne incontrano davvero poche anche all'interno dei videogiochi (protagonisti come quello di ***Silent Hill 2*** sono più unici che rari), proprio perché nella maggior parte dei casi le motivazioni del simulacro principale devono essere facili da accettare da parte di tutti i giocatori.

Difficile a questo punto spiegare il mistero del successo di giochi come ***GTA***, in cui ci si trova a compiere scelte morali spesso discutibili, anche all'interno della logica stessa di gioco. Non è un caso, forse, che le persone più sensibili si trovino a disagio a impersonare l'immarcescibile farabutto di turno.

GIOCARE NEL BUIO Quello che i giocatori rifiutano di vedere

Persona (publica) non grata

Il titolo parlava da sé: "Le dieci persone che speriamo chiudano quella c***o di bocca all'E3 di quest'anno". Non ho dovuto nemmeno leggere il pezzo per sapere quali sviluppatori avrebbero figurato nella lista: Denis Dyack, David Jaffe, Peter Molyneux. Scorrendo l'articolo di Crispy Gamer uscito il 10 luglio li ho ritrovati tutti, assieme a Cliff Bleszinski e Kudo Tsunoda.

Quei nomi non mi sono saltati in mente perché volevo stessero zitti. No: ho pensato a loro perché stavo ponderando di affrontare il soggetto degli sviluppatori le cui dichiarazioni pubbliche polarizzano l'attenzione di giornalisti e giocatori per i mesi a venire, ma non mi ero ancora deciso a farlo. Questo nonostante appena una settimana prima il presidente di Silicon Knights Dyack avesse sollevato un vespaio, durante il podcast 1UP Yours, lanciando un pungente attacco alle message board su Internet, Forum di NeoGAF in testa. Quando il link all'articolo di Crispy Gamer è comparso nella mia casella email, i tempi mi sono sembrati improvvisamente maturi.

Questi sviluppatori, e altri, non sono certo i primi a prendere pubblico e addetti stampa per il verso sbagliato. Ma ai vecchi tempi, quando le riviste come questa erano virtualmente l'unica fonte d'informazione sul medium, l'esposizione dei lettori alle affermazioni degli sviluppatori era relativamente limitata. Alcuni, come John Carmack di id Software, parlavano direttamente agli interessati tramite dei file .plan, ma erano le riviste a fare la parte del leone e a filtrare i *quote*. L'ascesa di Internet ha portato con sé una pletora di portali di news, di blog e di community, ciascuno volto a veicolare e amplificare il contatto degli sviluppatori con il proprio pubblico, per tacere delle sezioni dei commenti e dei forum dove qualunque frase, affermazione o post può essere analizzato e sezionato *ad nauseam*. Quel che in passato avrebbe potuto essere un commento su una o due fonti può essere ora distribuito su numerose di esse in una serie di interviste, ripreso a turno da altre e rimasticato per giorni e giorni nei forum, dove le discussioni senza filtri né inibizioni che l'uso della pseudonimia consente degenerano troppo spesso nell'insulto, nella lite e nella messa in ridicolo. Sfortunatamente, la camera di risonanza che ne risulta rende a dir poco difficile mantenere il senso delle proporzioni nell'affrontare un'osservazione provocatoria.

La lista di Crispy Gamer era probabilmente da prendere sullo scherzo, ma il titolo che gioca sullo 'STFU' [Shut the Fuck Up] riassume perfettamente quanto di sbagliato esista in quest'atteggiamento, per involontario che sia.

> Quante volte abbiamo desiderato che gli sviluppatori ripetessero meno la filosofia aziendale a pappagallo e trattassero gli argomenti

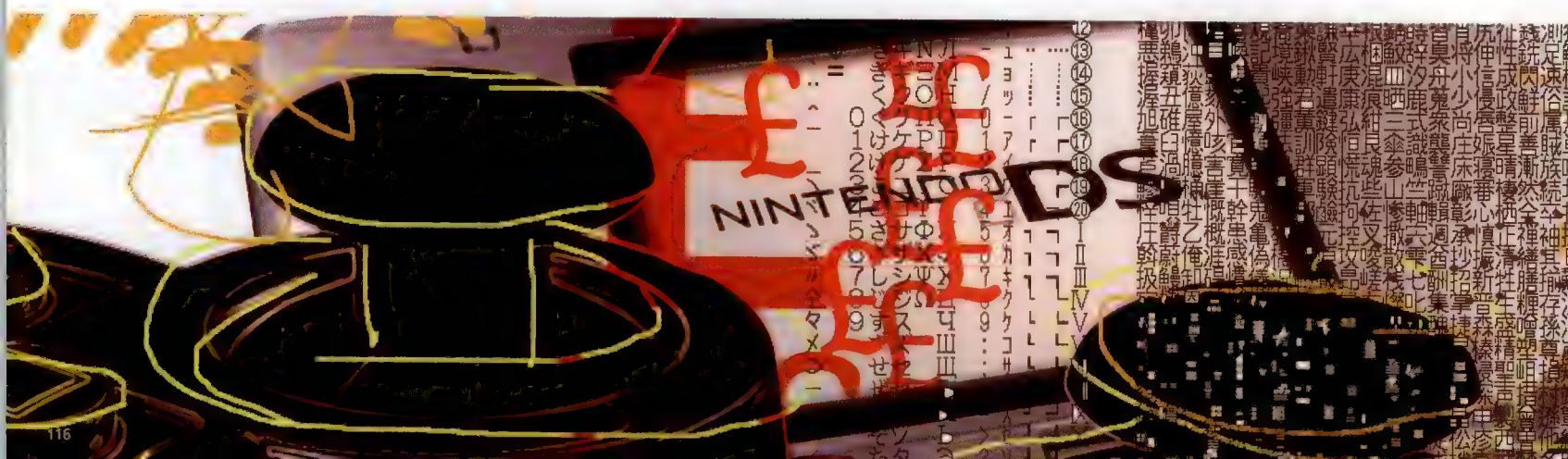
Quante volte io o qualche altro giornalista abbiamo desiderato che gli sviluppatori fossero meno abbottonati e più aperti, o ci elargissero meno ripetizioni a pappagallo della filosofia aziendale e più oneste analisi di soggetti anche scottanti o controversi? Lo stesso può applicarsi a molti lettori, che vogliono meno informazioni col contagocce e più verità. La mentalità dello zittire non è pensata per alimentare il dibattito, ma per chiuderlo in via definitiva. Anziché mettere in discussione il messaggio, alcuni preferirebbero far tacere il suo latore.

Una cosa, tuttavia, è che questo modo di pensare si riscontri fra coloro che frequentano i forum sotto pseudonimo, ma è tutto un altro paio di maniche se lo stesso atteggiamento proviene dalla stampa specializzata (la lista summenzionata porta la firma collettiva dello 'Staff di Crispy Gamer'), che ci si aspetta sappia quali sono i benefici del sentir parlare fuori dai denti uno sviluppatore. Precisiamo: non sto dicendo che un addetto ai lavori sia immune alle critiche o che non debba essere oggetto di analisi. Ma zittire non è critica, è tentativo d'intimidazione. Perché cercare di tappare la bocca a un qualche game designer quando le sue parole aprono a ulteriori indagini e domande che genereranno nuovi, fruttuosi dibattiti?

Allo stesso tempo, però, ritengo che autori come Jaffe e Dyack abbiano equivocato il loro ruolo, intrufolandosi nei forum solo per trovarvi talvolta un'accoglienza tutto meno che calorosa. Essi pensano che basti condividere molti degli interessi e delle passioni degli altri utenti per essere considerati 'uno dei tanti'. Come la moglie di Jaffe, secondo le sue stesse parole, gli ha fatto intelligentemente notare a seguito delle critiche scaturite dai suoi commenti circa la superiorità dei titoli PlayStation Network rispetto a quelli Xbox Live Arcade, lui stesso non sarà mai uno dei tanti. Le sue parole avranno sempre più peso e genereranno una risposta molto più forte di quelle del volgo (una lezione che è servita anche a me, vista la reazione ai miei commenti su MTV News in merito alla visione razziale nel secondo trailer di *Resident Evil 5*).

Agli sviluppatori raccomando di esprimere i loro pensieri sperando in bene ma aspettandosi il peggio, e di capire che parlare di più non significa necessariamente essere capiti meglio. In altre parole, è generalmente meglio dire la propria più chiaramente possibile e poi passare oltre. A giornalisti e utenti dei forum, be'... dico che tutti gioveremmo dal leggere più spesso gli articoli fino in fondo e dal dire meno alla gente di chiudere quella c***o di bocca.

N'Gai Croal scrive di tecnologia per Newsweek. Il suo blog è reperibile all'indirizzo blog.newsweek.com/blogs/levelup



ANATOMIA COMPARATA

I videogiochi visti dal tavolo accanto

Un sogno lungo un giorno

Nel numero scorso abbiamo parlato dell'idea dell'hyper-media, un linguaggio in grado di riunire gli strumenti specifici della narrazione cinematografica e televisiva con quello dei videogiochi, il tutto direttamente a casa vostra attraverso un sistema di digital delivery. Ovviamente, il mio era un discorso per ipotesi, un gioco in cui mi dilettavo a immaginare che aspetto avrebbero avuto alcuni dei miei media preferiti nel prossimo futuro. Quello che non mi aspettavo è che, pochi giorni dopo aver mandato alle stampe l'articolo, *Metal Gear Solid 4 si sarebbe rivelato essere come un primo, credibile, abbozzo di quell'hyper-media di cui avevo favoleggiato.*

Doverosa premessa: non sono mai stato un fan della serie di Kojima, anzi, l'ho sempre trovata narrativamente involuta, pretenziosa e ludicamente discutibile.

Nonostante il nostro direttore non ammetta critiche a questo quarto capitolo, sotto certi aspetti io non ha cambiato idea: la trama di Metal Gear Solid 4, nel tentativo di dare una coerenza e una conclusione alla vicenda complessiva, ha una storia goffa, piena di lungaggini e tecnobubbole e, in alcuni passaggi, risulta francamente ridicola. Sul piano tecnico il gioco è forse quanto di meglio la PlayStation 3 possa offrire, ma presenta comunque alcune goffagini inspiegabili (come i continui caricamenti nella scena della fuga in moto, specie in virtù del fatto che il gioco ha una lunga installazione su hard disk) e per quanto riguarda i meccanismi ludici, nonostante Kojima abbia fatto molto per limare i difetti dei precedenti capitoli e aggiungere novità, continuo sempre ad avvertire tutta l'obsolescenza di un sistema di gioco che, a conti fatti, non è mai cambiato molto dalla sua versione in due dimensioni per MSX e Nintendo.

Eppure, nonostante tutto questo, concordo in pieno con il voto che **Game Pro** ha assegnato a questo gioco, dieci.

E la ragione per cui concordo non dipende solo per gli altissimi valori artistici e produttivi espressi, non solo per il fatto che, tra le pieghe di una trama congestionata dalla continuity, Kojima è riuscito comunque a dire cose importanti e intelligenti e a farlo con chiarezza e in maniera incisiva, e nemmeno per il fatto che il gioco è emotivamente coinvolgente e moralmente rilevante come nessun titolo è mai stato prima... la ragione per cui penso che *Metal Gear Solid 4* meriti quel roboante dieci che gli è stato assegnato dipende dal fatto che il gioco di Kojima è il primo esempio (quasi del tutto riuscito) di commistione tra visione artistica, narrazione autoriale e interazione ludica.

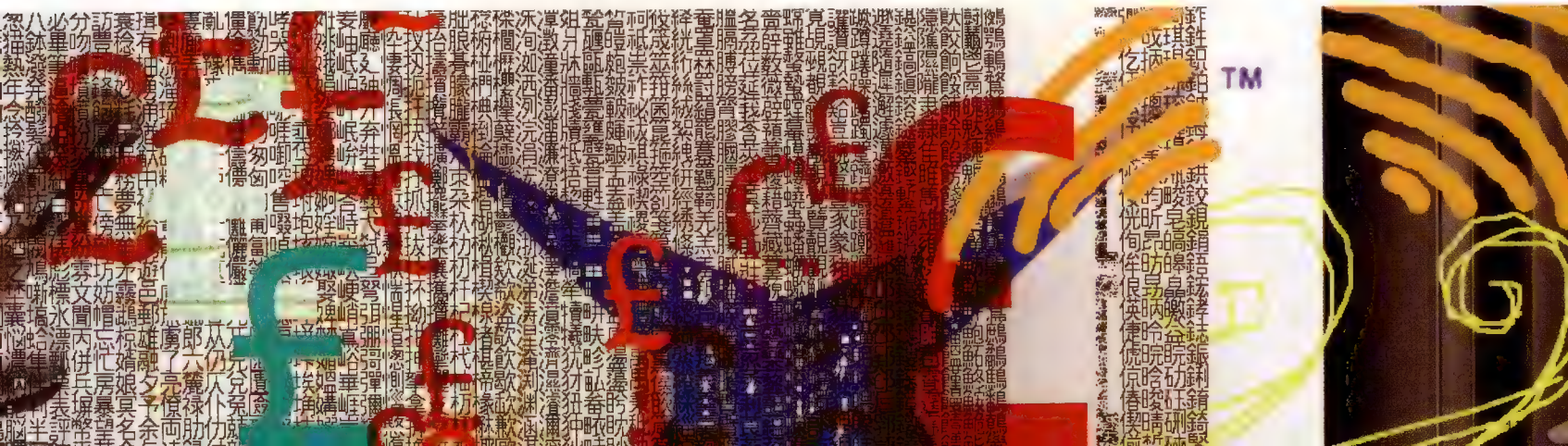
> Sono sempre più sicuro che ci troviamo sulla soglia di un balzo evolutivo per il media videogioco e *Metal Gear Solid 4* è il primo, importante, segno di quanto sta per arrivare

Durante l'esperienza complessiva offerta da *MGS4*, Kojima riesce a integrare talmente bene le parti di gioco con i filmati di narrazione che diventa difficile stabilire fin dove si estendano i confini di questi due elementi. Il controllo del linguaggio è totale e gli strumenti dei due media diventano polivalenti. La barra dello stress di Old Snake, ad esempio, è usata mirabilmente tanto nelle parti giocate quanto nei filmati, trascendendo il suo semplice aspetto di indicatore di parametri ludici e diventando un vero e proprio strumento narrativo, al pari delle inquadrature, dei dialoghi e della colonna sonora. Ma non solo: l'uso dello split screen, nelle scene finali, con una parte dello schermo dedicata al gioco e a tutti i suoi aspetti interattivi e l'altra parte che ci mostra dei filmati che ci narrano cosa sta accadendo parallelamente alle gesta nostre e di Snake, è un altro esempio di come Kojima controlli alla perfezione il media videogioco e di come lo stia spingendo in avanti, verso quella meta dell'hyper-media di cui, appunto, parlavamo il mese scorso.

È chiaro: la strada da fare è ancora lunga e per quanto *MGS4* sia, senza alcuna ombra di dubbio, la pietra angolare su cui cominciare a costruire il futuro del nostro medium, ci sono ancora degli aspetti da limare: mezz'ora di tempo passata senza la necessità di toccare il joypad è una iperbole che solo Kojima, in virtù della sua vastissima base di fan pronti a perdonargli tutto, può permettersi. Ma questi sono tratti stilistici propri delle produzioni del giapponese che, di sicuro, non affliggeranno le opere che da *MGS4* prenderanno ispirazione e spunto.

Sono sempre più sicuro che ci troviamo sulla soglia di un balzo evolutivo per il media videogioco e *Metal Gear Solid 4* è il primo, importante, segno di quanto sta per arrivare. Tenete gli occhi aperti e scrutate il cielo: il futuro sta arrivando.

Roberto Recchioni è scrittore e fumettista (John Doe, Battaglia, Diabolik, Dylan Dog). La sua prima console è stata un Colecovision e da allora continua a correre



CIAO, SONO RANDY Videogame design & Co

Fuori contesto

Ti trovi nei pressi di un ruscello gorgogliante che scorre da est a ovest. Una fiala giace in mezzo all'erba, ai piedi di una maestosa quercia. A nord s'intravedono delle montagne.

> Prendi fiala

Fai scivolare la fiala di liquido torbido nel tuo zaino.

> Osserva albero

La maestosa quercia sembra essere cava. All'altezza della tua spalla si apre un'imboccatura.

> Entra nell'imboccatura

Perché vuoi farlo?!

> Vai imboccatura

Sei troppo massiccio. C'è un uccellino.

> Prendi uccellino

Non capisco! L'uccellino vola via.

> Metti mano in imboccatura

La tua mano s'insinua nell'imboccatura e tocca qualcosa di freddo e pesante... si direbbe un enorme occhio di vetro. Lo metti nel tuo zaino.

> Vai verso montagne

Non capisco 'montagne'!

> Est

Il ruscello descrive una curva. Un ponte di pietra raggiunge l'argine a nord. Da lì senti provenire un rantolo raschiante e un odore nauseabondo.

> Attraversa ponte

Muovi cautamente un passo sul ponte.

All'improvviso un troll si avventa sibilando alla tua gola!

> Avvia le trattative con troll

Non capisco 'avvia'!

> Parla con troll

"Blaaargh!" dice il troll. Il troll ti attacca, provocandoti danni lievi.

> Corrompi troll

Con cosa? Il troll ti attacca, ma tu schivi il suo colpo.

> Corrompi troll con fiala

Il troll non sembra volere 'fiala'. Il troll ti attacca, ma tu schivi il colpo.

> Ecco perché odio le avventure testuali

Non capisco!

> Perché non posso fare le cose a modo mio?

Il troll ti attacca, procurandoti ferite moderate.

> Ma che cavolo...?

Pensi che i giochi moderni ad altissima definizione siano diversi? Pensi che potresti corrompere il troll o trattare con lui? E con che pulsante? Il dorsale destro, magari?

> È esattamente questo che mi frustra. I giochi di oggi non suggerirebbero questa opportunità. Forse le montagne all'orizzonte sì, ma occorrerebbe comunque imparare il linguaggio del medium. La maggior parte degli oggetti, come la pozione...

Oh, quello in realtà è veleno. Puoi versarlo nel vino della strega.

> Va bene... il veleno sarebbe presentato in modo da non implicare nessuna di queste opportunità.

Non capisco 'opportunità'!

> È un termine di design attribuito a Donald Norman e si riferisce alle possibilità d'azione legate a un oggetto. La più ovvia opportunità attribuibile a una pozione è berla, ma è comunque ragionevole pensare di corrompere un troll con una pozione, quindi 'corrompere' è un'altra opportunità plausibile.

Quindi, volendo fare un altro esempio, le montagne lontane hanno l''opportunità' di essere raggiunte camminando.

> Esatto. Gran parte dei giochi odierni comunica queste opportunità tramite feedback visivi. I limiti di quest'approccio sono evidenti.

Evidenti? Perché una qualunque persona nuova al mondo dei videogiochi dovrebbe dedurre che le pozioni servano solo a guarire dal fatto che vengono conservate in un unico posto?

> I comandi testuali peggiorano le cose. Il cursore lampeggia in attesa che si digiti qualcosa. Qualunque struttura che possa incanalare è assente: nessun menu, nessuna interfaccia a schermo. Una purezza quasi mozzafiato, come se il gioco e il giocatore stessero scrivendo una storia assieme. Ritengo che questa sia forse la versione idealizzata del contributo unico che i videogiochi promettono al mondo, eccetto il fatto che ancora non funziona. Nella realtà tu non fai altro che confrontare il mio input col testo già scritto dal designer e lamentarti di qualunque altra cosa.

Sì, ma guarda sul retro della scatola di un gioco. 'Interattività senza precedenti!': Questo significa solo che certe parti dello scenario sono distruttibili. Ti figuri una città brulicante di vita realistica, ma tutto quello che potrai fare al suo interno sarà uccidere e comprare.

> Sì, è lo stesso tipo di delusione. In entrambi i casi c'è un momento in cui mi permetto di credere che la fantasia sia realtà, che potrò provare un sacco di belle cose mai fatte prima. Come designer, mi impegno per portare ai giocatori il fascino che quel cursore incarna quando sembra dirti: 'Prova! Sperimenta quel che vuoi!'. Una volta riusciti nell'impresa, ovviamente, sarà difficile continuare a esserne all'altezza.

Grandioso. Quindi cosa vuoi fare?

> Mostra occhio a troll

Il troll grugnisce: "Dammelo e ti farò passare!". Il troll ti attacca, ferendoti gravemente.

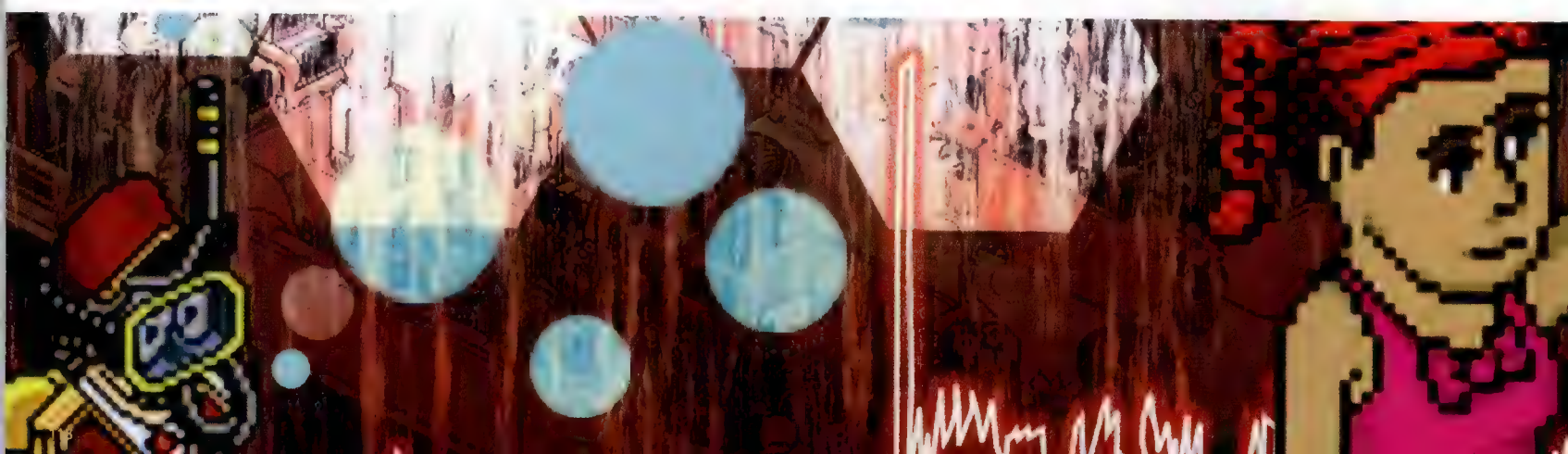
> Metti occhio in veleno

Perché vuoi farlo?! Il troll ti attacca. Sei morto. Fine.

Vuoi giocare ancora?

> C'è un momento in cui mi permetto di credere che la fantasia sia realtà, che potrò provare un sacco di belle cose mai fatte prima

Randy Smith è un game designer capo negli studi di EA a Los Angeles. Il suo progetto attuale è una collaborazione con Steven Spielberg



MATTSCAPE GameStuff

Manifesto del ludico pervasivo

Uno dei miei giochi preferiti del 2008 è stato pubblicato da due publisher 'insospettabili': Nike e Apple. Si tratta di un racing game davvero innovativo: il giocatore seleziona un tipo di corsa e un obiettivo da raggiungere (percorrere un certo numero di miglia, bruciare un certo numero di calorie, correre per un determinato tempo e così via). La gara si svolge su vari circuiti, selezionabili a scelta dal giocatore. L'utente può anche decidere la colonna sonora oppure scaricare dalla rete un mix creato da professionisti o da altri utenti. Al termine della corsa, i risultati vengono pubblicati sul sito Nike e possono essere condivisi con tutti i membri della community.

Il gioco di cui parlo non si svolge sullo schermo, per quanto una parte significativa dell'interazione preveda una componente esclusivamente digitale, ma nella realtà. Combina cioè atomi e bit. Richiede piattaforme mobili (nella fattispecie, un iPod Nano di terza generazione) e un'attrezzatura *ad hoc*, ovvero un paio di scarpe Nike+ equipaggiate con un accelerometro capace di interagire con il lettore MP3 Apple. Grazie al sensore integrato al minuscolo ricevitore, il dispositivo misura e registra la distanza e la velocità del corridore. Il 'gioco' di cui parlo si chiama Nike+iPod. Chiunque può giocare. L'interfaccia è semplicissima: per cominciare a giocare o per interrompere la sessione basta un click sulla 'ruota'. Al termine del workout, riceviamo un feedback sulla nostra performance: Lance Armstrong ci fa i complimenti quando stabiliamo un nuovo record, Tiger Woods ci dà una pacca virtuale sulle spalle quando bruciamo un gran numero di calorie e così via. I nostri record, accessibili via iPod e memorizzati sul sito Nike, sono una forma peculiare di 'achievement', di 'trofeo'. Ci spingono a fare di meglio e nel contempo rappresentano una gratificazione simbolica dei nostri sforzi.

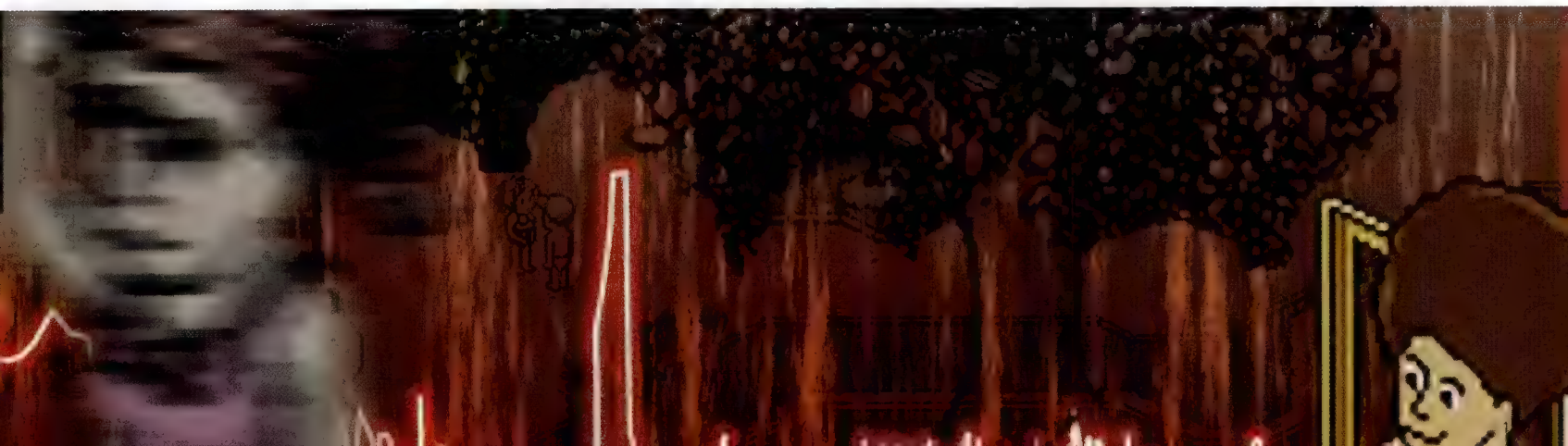
Come avrete intuito, Nike+iPod non è un videogame propriamente detto e, come tale, non lo troverete recensito su una rivista come quella che avete tra le mani. Allo stesso tempo, rappresenta un esempio paradigmatico della crescente integrazione tra sport, gioco, tecnologia e quotidianità. C'è un *fil rouge* che unisce *Wii Fit* a Nike+iPod: questi innovativi prodotti confermano che l'inte(g)razione tra la dimensione propriamente reale (fisica) e quella virtuale (digitale) è uno dei trend più interessanti (e con il maggiore potenziale di crescita). L'avvento di interfacce gesturali (Wiimote in primis) e di webcam a basso costo (EyeToy, Xbox Live Vision) ha riportato prepotentemente il corpo al centro dell'(inter)azione, ridefinendo spazi e modi dell'attività ludica.

L'ultimo pezzo del puzzle sono le piattaforme mobili, che hanno facilitato l'introduzione delle pratiche giocose nella dimensione quotidiana. In altre parole, era solo questione di tempo prima che il *ludus* digitale colonizzasse il 'reale' propriamente detto. Questo ci costringe a ripensare completamente le tradizionali definizioni di 'gioco' e 'videogioco'. Nel momento in cui la società nel suo complesso si trasforma in una fitta rete di informazioni accessibile facilmente per mezzo di dispositivi mobili (smartphone, console portatili, netbook e laptop), ogni situazione è *impregnata* di potenziale ludico. Sta a noi attivarlo. Il fenomeno è particolarmente evidente per quanto concerne la library Nintendo DS e le applicazioni per Apple iPhone. Ignorando il fatto che questo fenomeno è visto con orrore dalle tribù videoludiche tradizionali (geek, fanboy, hardcore gamer, puristi etc.), in quanto giocatori 'illuminati' non possiamo ignorare le implicazioni e le ripercussioni sugli assetti industriali nel loro complesso. I videogame del futuro prevederanno un'interazione sempre più stretta tra aziende che operano in settori apparentemente differenti: videogame, cinema, sport, televisione, animazione, ma anche educazione, alimentazione, abbigliamento, intrattenimento pubblico (parchi a tema), divulgazione (musei *in primis*), ed editoria 'tradizionale'. In tutti i casi, gli elementi fondamentali di questa nuova generazione di giochi sono a) la presenza di un *network* (per le giovani generazioni, l'idea di essere collegati in modo persistente a una rete di informazione accessibile just-in-time è data per scontata); b) la creazione di una *community* (sotto forma di social network e con interazioni di tipo peer-to-peer); c) forme di *fruizione libera* (il gioco può cominciare in qualunque momento e in qualunque luogo).

> L'inte(g)razione tra la dimensione propriamente reale (fisica) e quella virtuale (digitale) è uno dei trend più interessanti

All'intelligenza collettiva descritta dal filosofo francese Pierre Levy si affianca un'*interazione ludica collettiva*, di natura essenzialmente asincrona, che integra il fisico con il digitale, sfruttando gli spazi quotidiani come scenari possibili per performance ludiche. Nelle forme più estreme (si pensi al parkour) il tessuto urbano stesso diventa un colossale parco da gioco, un percorso a ostacoli per giocatori particolarmente temerari (e talentuosi). Che uno dei videogame più attesi dell'anno, *Mirror's Edge*, sia stato esplicitamente influenzato da questa pratica ludo-urbana la dice lunga sulle ripercussioni di questo crescente interscambio. Vi lancio una proposta: perché non realizzare un gioco basato su una delle attività più tediose in assoluto, lo shopping? Penso a liste della spesa interattive... penso a punteggi e high score associati alle pratiche di consumo. Penso a un gioco in cui non si vince spendendo di più, ma spendendo *meglio*, ad esempio acquistando prodotti che non incidono negativamente sull'ambiente o sulla salute (e le finanze) del compratore. Riuscite a immaginare le regole di questo gioco? Proviamoci assieme. Come dicono gli americani, *sky is the limit*.

Matteo Bittanti è ricercatore presso lo Stanford Humanities Lab a Stanford e insegna Game Studies al California College of the Arts di San Francisco



DI STEVEN POOLE

TRIGGER HAPPY Sparare, non parlare

Proprio quando pensavo di esserne fuori, mi hanno ritirato dentro con tutte le scarpe. Intendo i videogiochi. Nel 2005, durante la stesura del mio libro Unspeak, vi rinunciai completamente. Non potevo permettermi di dedicar loro le ore né l'investimento cognitivo altamente specializzato e in ultima analisi inutile che richiedevano. Ma poi, dopo quasi un anno, quando giunse il momento di consegnare il manoscritto definitivo e volli acquistarmi un piccolo premio, fu sulla piccola console nera di Sony che ricadde la scelta. Forse la PSP mi sussurrò che una dose d'investimento cognitivo del tutto inutile era proprio ciò che il dottore avrebbe prescritto per un cervello stremato dalla mastodontica impresa di scrivere un libro. Non si può spegnere il cervello: deve rilassarsi impiegando i suoi ritmi. Perché dunque non distrarlo, nel frattempo, con qualche corsa futuristica che sfida la gravità e sfreccia a una velocità innaturale nel palmo della propria mano?

Ero come un ex-tossico che pensa di poter ancora bucarsi di tanto in tanto. L'occasionale mezz'ora di *Wipeout Pure* o *Ridge Racer* sdraiato sul divano si è trasformata in furiose megasessioni con *Metal Gear Ac!d* ed Exit, e con *Animal Crossing* e *Phoenix Wright* una volta procuratomi un DS Lite da condividere con la mia ragazza.

Sono però riuscito a resistere alla tentazione di piazzare una nuova console sotto la mia TV, parzialmente perché per lungo tempo non c'è stato nulla su 360 o PS3 che mi risultasse davvero nuovo, mentre, benché amassi giocare a *Wii Tennis* a casa di un amico, mi sarebbe stato impossibile usarlo nel mio lillipuziano appartamento parigino senza ridurre in pezzi tutto l'arredamento. Inoltre, il gioco portatile sembrava adeguarsi molto meglio al mio stile di vita. Per farmi trascorrere dieci ore davanti al monitor, un videogioco dev'essere appassionante almeno quanto Six Feet Under.

Ancor meglio, non dovendo più scrivere di videogiochi per soldi, non ero più tenuto a coltivare un interesse professionale per qualsiasi tipo di gioco, una deformazione professionale che attende dietro l'angolo ogni scrittore della stampa videoludica. Poiché il nostro medium è stato attaccato e dileggiato sin dalla sua concezione, liquidato come infantile, superficiale o al peggio moralmente nocivo, talvolta appare allettante l'idea di difenderlo a oltranza nella sua interezza, asserendo che ogni singolo gioco mai prodotto sia affascinante e artistico. Come consumatore medio di videogiochi, mi sono felicemente assestato su una nuova visione. Esistono moltissimi giochi terribili e ne esistono altri che, per quanto eccellenti esponenti del loro genere, non toccherò mai, trovando il genere in questione intrinsecamente tedioso.

> "Non amo tutti i videogiochi, ma solo alcuni di essi, e così dovrebbe essere. Conoscete qualcuno che ami la lettura di ogni tipo di libro?"

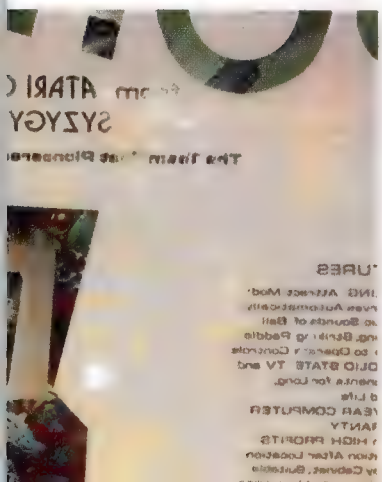
Sono vagamente attratto, ad esempio, dalle proporzioni immense raggiunte da *World of Warcraft* e da come sia riuscito a trasformare dei non giocatori in maniaci dallo sguardo fisso e l'occhio di pesce, ma non sprecherò mai ore della mia vita a fare l'elfo per capirlo meglio. La recente, meravigliosa storia di Onion su World of World of Warcraft, un nuovo gioco in cui si interpreta un personaggio che vive in un interrato giocando a *World of Warcraft*, è la *summa* di ciò che provo nei confronti del fenomeno.

Qualche mese addietro, The Guardian mi ha commissionato un pezzo esplicativo sulla violenza nei videogiochi, sulla scia del rapporto Byron. Non avevo alcuna voglia di insistere sul concetto che tutti i videogiochi siano brillanti, ma mi sono limitato a indicare come la questione di un maggior quantitativo di violenza in un *GTAIV* rispetto a un qualunque Non è un Paese per vecchi non avesse una risposta ovvia e definitiva, e come questo non fosse senz'altro il più interessante dei punti di contatto tra le due opere. Tutte le richieste di una definizione universale di 'videogioco', innegabilmente, rischiano sempre più di diventare prive di significato.

Potrete anche scordarvi di cercare di sottopormi qualunque cosa con un'ambientazione medievale generica o che richieda di lanciare complicati incantesimi o di sviluppare una passione feticistica per i lustri posteriori delle auto su licenza. Non amo tutti i videogiochi, ma solo alcuni di essi, e così dovrebbe essere. Conoscete qualcuno che ami la lettura di ogni tipo di libro, dalle analisi popolari della meccanica quantistica agli Harmony? Esiste davvero qualcuno cui piaccia ogni genere di film o di musica? Molto raramente. Dovremmo considerare un buon segno, nonché un tributo alla crescente maturità e complessità del medium, il fatto che alcuni giochino solo FPS iperrealistici o giochi con tenere e irsute mascotte animali. Si tratta di una segmentazione dei gusti e delle inclinazioni naturale nell'evoluzione di qualunque medium, dall'iniziale interesse nei confronti di ogni suo aspetto per via tanto della minor varietà quanto della novità, a uno stadio in cui si può dare per scontata la facoltà di maturare certe preferenze in fatto di stile e contenuti.

Una volta scrissi, in un altro contesto: "Dici di amare la musica? Bene, dimmi quali compositori odi". Confesso in questa sede di detestare moltissimi videogiochi e la loro capacità di rivelarsi esercizi distruttivi, artisticamente sottozero e atrocemente progettati di meccanica futilità. Alcuni altri, molti meno, riescono a rinnovare la mia fiducia e il mio senso di meraviglia verso il potenziale della forma espressiva tutta, ma ci sono cose che odio anche nei giochi che amo, e che mi preoccuperò di esplorare nelle prossime column. Se non altro, è uno dei significati del termine 'critica militante'.

Steven Poole è l'autore di Trigger Happy: The Inner Life of Videogames. Il suo sito è all'indirizzo stevenpoole.net



DI SIMONE TRIMARCHI

BOOM! HEADSHOT C'è del cervello nella Rete

La risposta dei gamer

I videogiochi sono sotto attacco. Non c'è bisogno di spie rosse lampeggianti o di allarmi da coprifuoco per accorgersi che l'uscita di *Grand Theft Auto IV* ha letteralmente gettato benzina su un incendio mai sopito: quello a cui si scaldano psicologi, avvocati, giornalisti dei media tradizionali, associazioni di genitori e associazioni religiose. La fiamma del rifiuto del videogioco come medium e come, addirittura, opera d'arte; quel sentimento di paura verso un'innovazione tecnologica proprio del genere umano in tutte le epoche storiche.

I primi uomini che videro un treno non volevano salirvi perché consideravano spaventoso viaggiare su qualcosa non trainato da animali; col tempo si sono abituati. I vari attacchi che si sono susseguiti dal 29 aprile in poi sono echi della voce di quegli uomini: chi non può difendere il proprio *status quo* con la ragione o la forza può solo mettere sul tavolo la carta della paura. La stessa carta di cui abusa Jack Thompson nelle sue partite contro i 'videogiochi violenti': il celebre avvocato americano 'cristiano conservatore' diventa un vero attivista quando si tratta di attaccare *Bully* o prodotti simili. Se ogni tanto si concedesse una sfida virtuale, al di fuori delle aule di tribunale, forse non sarebbe così avvelenato: magari a *Phoenix Wright*, per unire l'utile al dilettevole. Ma non è il solo che dovrebbe provare ad utilizzare un prodotto interattivo giocandolo e non guardandolo; è davvero triste sparare a zero senza nemmeno documentarsi come hanno fatto i media tradizionali in questi mesi. Appunto mentre il capolavoro Rockstar riscriveva i record dell'industria dell'intrattenimento mondiale, molti telegiornali nazionali hanno mandato in onda pura 'disinformazione videoludica', comunque niente di inedito per il piccolo schermo. Mai sentito, invece, uno showman accanirsi su un prodotto simile in radio: durante Viva Radio 2, trasmissione condotta da Fiorello e Baldini, il primo ha affermato che *GTAIV* "[...] andrebbe veramente bandito".

Ecco dimostrato che anche i personaggi simpatici e apparentemente non cretini, quindi, leggono le veline, prima di portarsi a letto quelle in carne e ossa. L'assenza totale di un contraddittorio, in questi casi, crea un lacerante interrogativo: ma perché a parlare di videogiochi al grande pubblico è sempre qualcuno che probabilmente non sa neanche dove va inserito il disco? Non esiste una via per far sentire la voce degli appassionati? Secondo me c'è un modo per controbattere; un modo per far arrivare la risposta dei gamer a chi voglia quantomeno sentire un'altra campana. Si chiama UGC, Contenuto Generato dagli Utenti. Quanto sarebbe stato bello, ad esempio, poter vedere il filmato del dibattito tra Metalmark e il sapiente psicologo del Moige su YouTube? Sapreste pensare a quante volte un simile video, grazie al passaparola, sarebbe stato visto e commentato? La strada da battere, quindi, è proprio questa: l'UGC è una rivoluzione che ormai non accenna a fermarsi. Nascono nuovi blog ogni secondo e su YouTube, ogni ora, vengono aggiunte dieci ore di contenuti inediti: nessuna TV, nessun giornale e nessuna radio ha una redazione di milioni di utenti sparsi per tutti i continenti. Al giorno d'oggi l'informazione non corre più solo sul piccolo schermo o sui tabloid; anzi è il caso di dire che chi vuole veramente informarsi ha spento la TV da anni. Il fantomatico 'web 2.0' ha innescato nella popolazione mondiale tanti comportamenti criticabili, come il voler essere costantemente in vetrina, ma ha anche portato una continua democratizzazione dei contenuti. Su Internet non c'è articolo che non si possa commentare: sulle piattaforme di upload di filmati si può addirittura inviare una video risposta. Se c'è un altro lato della medaglia, qualcuno è sempre pronto a mostrarlo. C'è un caso emblematico a riguardo: il video maker Alessandro Paciolla ha pubblicato su YouTube un video intitolato "Stop ai Videogiochi", nel quale accusa con ben poca sagacia il medium interattivo di instupidire chi lo pratica. Nel cortometraggio, peraltro abbastanza ben fatto, la tesi espressa è molto banale: meglio fare altro piuttosto che videogiocare. I gamer non l'hanno presa bene.

> "Non esiste una via per far sentire la voce degli appassionati? Secondo me c'è un modo per controbattere: si chiama contenuto generato dagli utenti"

Il video è stato subissato di commenti negativi e critiche, in numero così grande da costringere l'autore a censurare chi non la pensava come lui per poi addirittura chiudere il suo stesso account, nella speranza di eliminare per sempre la sua opera da Internet. Probabilmente avrà capito l'errore, o almeno a me piace pensare così; ma i 'crudeli' gamer non si sono comunque fermati. Hanno rimesso il video su YouTube, per permettere a chi non aveva ancora commentato di farlo, così che a imperitura memoria chi colpisce il videogioco sa che verrà colpito a sua volta. E nel caso delle critiche piovute su Niko Bellic tramite telegiornale si può fare subito un altro esperimento: scrivete sulla ricerca di YouTube i termini 'GTA' e 'TG1' e il primo video proposto sarà quello dell'utente andrybara, un giovanissimo gamer che dà la sua risposta, magari un po' sgangherata, ma pur sempre libera ed efficace, al famigerato servizio del telegiornale nazionale. Più di cinquemila visite per un video ripreso dallo stesso 'attore' con la telecamera a mano; più di cento commenti a supporto, tutti di indignazione verso il servizio, in cui si vede un'epilettica mano schiacciare i tasti sul joypad in maniera forsennata: peccato che lo schermo stia mostrando un trailer del gioco e non una parte interattiva. Una menzogna smascherata da una risposta compatta, quella dei gamer, e da un mezzo con infinite possibilità.

Simone "AKirA" Trimarchi è stato campione italiano di molti RTS ed ha viaggiato i cinque continenti per guardare in faccia i suoi avversari. Ora urla la sua passione per il multiplayer ai microfoni dei LAN Party e sul blog www.insidethegame.it

Borderline cafè

Lettere al Limite

Vietato l'accesso ai non videogiocatori

Borderline Cafè di **Game Pro**, l'unica rubrica che non vi fa pagare il coperto, resta eroicamente a sei pagine. Aiutatela a prosperare scrivendo alla mail gamepro@sprea.it o, se siete pazzi, inviando una lettera cartacea a: **Game Pro**, Sprea Editori, Via Torino 51, 20063, Cernusco sul Naviglio (MI). Siete bestie da forum come noi? E allora non fate i cattivi e passate su Games Radar: http:\\forum.gamesradar.it.

LEIPZIG, SAY YOU WILL

L'estate, in epoca germanocentrica, è un apostrofo digitale tra le parole 'back to' e 'work'. Non me ne lamento affatto, sia chiaro. Amo il mio lavoro e adoro partecipare a fiere ed eventi. Quest'anno ***Game Pro*** *è partita per la Games Convention di Lipsia in assetto da battaglia, con il sottoscritto accompagnato da Alessandro 'Mugoz' Mucchi, Fabio 'Xbox Man' Davide (ma il nome è Fabio o Davide? Onestamente non lo so, ma credo che non lo sappiano nemmeno i suoi genitori) ed Eliana 'Faith' Bentivegna, seconda in comando della spedizione. Lipsia ci ha accolto come figli mai dimenticati, col suo clima, il suo cibo e i suoi ormai irrinunciabili rituali.*

Il nostro settore è in fermento, non c'è dubbio. Di novità, anche molto belle e importanti, ne vedrete tante, parola di ***Game Pro****: in alcune speriamo anche di essere protagonisti, quindi teniamo la bocca chiusa e incrociamo le dita, auspicando nei prossimi mesi di trovarci a discuterne insieme.*

Lipsia, con la sua bellissima Games Convention, ci ha dato anche la possibilità di incontrare tanti colleghi e amici, dal mitico Stefano Petrullo, ora in Ubisoft UK, al caro Sterling di GameSpy, per non parlare ovviamente degli alleati delle mille battaglie quotidiane come Stefano Silvestri e Paolo Paglianti, o dei vecchi compagni di redazione e ora 'rivali' come Sergio Pennacchini. Ne abbiamo combinate parecchie, ai tempi, su quella certa rivista multipiattaforma rivale di questa, eh? Ora guardiamo avanti e partiamo carichi di energia e voglia di spaccare il mondo, ma il passato... il passato è bene che sia lì a darci forza. Giorno dopo giorno.

Marco Accordi Rickards
Metalmark
www.metalmark.info

SOMETHING WICKED THIS WAY COMES

Un mondo in bianco e nero... è il panorama che si prospetta per il futuro. Purtroppo, molti generi stanno letteralmente scomparendo, e non parlo solo di GdR, ma anche di molti altri come i picchiaduro, i platform e gli horror game. Anche qui sono stato spesso contraddetto da chi mi ricordava giochi come *Soulcalibur IV*, *Tekken 6*, *Street Fighter IV*... Ma non notate la tristezza nel nome di questi titoli? Ci sono troppi numeri. Se ci fate caso, popolo di videogiocatori, sono tutti seguiti di saghe già affermate... stesso discorso per la maggior parte dei GdR in uscita (*FFXIII*, *Star Ocean 4*). È vero, i titoli ci sono, anche nel caso dei platform (vedi i vari *Jak* e *Ratchet*) e degli horror (vedi *Siren*), ma sono solo le saghe affermate che riescono a sopravvivere. Perché se esce un qualunque *Fighters Bubble Revolution* non se lo fila nessuno in quanto sconosciuto, e neanche se prende un voto superiore a 8 nelle riviste più prestigiose. Questo fa sorgere in me e in molti altri utenti del forum di GamesRadar una tristezza infinita, ma anche una grande rabbia che ci consuma. Ogni tanto penso tra me e me: "Ma i ragazzi che giocano in questo decennio cosa racconteranno in futuro?" Ve lo dico io: niente. Perché la sostanza di un videogioco di oggigiorno è inesistente e per i pochi titoli che riescono anche solo a farci provare 1/10 di ciò che ci hanno fatto provare titoli come *FFVII* e titoli semplici come il simpatico *Crash Bandicoot* sono miseramente e ingiustamente allontanati, dimenticati.

Allora mi chiedo, di nuovo: "Ma perché le riviste non spronano le software house con varie critiche e articoli?" È vero, dovrebbero essere ininfluenti sulle case produttrici i commenti dei giornalisti, ma questo non avviene... anzi. Purtroppo ci vuole una vera rivoluzione che deve partire da noi videogiocatori in primis (spronando i casual), ma ci deve essere anche una partecipazione da chi ci consiglia negli acquisti con le proprie recensioni. Non si può solo vivere di messaggi polverosi di un grande cagnaccio malmostoso (che sprona a rivivere vecchie glorie del passato) *[ci si riferisce a Conflitto, del team di PSM. Grande la sua column nella sezione Deep Inside. NdMetalmark]*, ci vuole di più.

Spero almeno che questa lettera abbia risvegliato i vecchi giocatori e che abbia aperto gli occhi a quelli nuovi (che hanno masticato videogiochi solo dall'era PlayStation 2, GameCube e Xbox, per intenderci). Il mio è solo un fuoco di paglia, ma che arde prepotentemente sperando ad un ritorno di ciò che mi ha fatto (e ci ha fatto) amare la console dai tasti geometrici. E ora, a seguito di questa lettera, voglio che ne seguano molte altre, perché insieme si può arrivare a tutto, perché l'utopia di un ritorno ai titoli nati veramente dalla passione (e non solo spinti dal denaro) diventi realtà e che da un periodo bicromato, fatto più di ombre che di luci si ritorni ad un mondo luminoso, pieno di colori... Con forza e coraggio.

Tomberry

"L'Inquisizione è morta secoli fa, signori"

David Fish

Caro Diario, il caffè lungo all'americana è una droga. Non è l'espresso, ma è comunque un meraviglioso bibitone che mi salva la vita durante fiere e press tour. God bless coffee.

Troppo facile e troppo comodo liquidarti col discorso della soggettività. Capito quale? Quello che suona più o meno così: caro Tomberry, tu argomenti in questo modo perché leghi certi giochi e certe esperienze alla fase d'oro di videogiocatore della tua vita; per i ragazzi di oggi le emozioni sono le stesse, solo che le vivono su altre macchine e con altri titoli. E bada che un fondo di verità c'è. Tu rievochi Crash, io Pitfall! Tu versi una lacrimuccia su Resident Evil e Silent Hill, io su The Lurking Horror e Uninvited. Al tuo ricordo di Final Fantasy VII io rispondo con Temple of Apshai e Legend of Faerghail. Si potrebbe andare avanti. La

Back from the glory of Germany!

verità è che non è solo questo, dannazione. Un problema di spirale nefasta avviata dai vari marketing manager (i veri Uruk Hai dell'industria) esiste, e per fortuna che per ogni Riccitiello del settore possiamo opporre almeno un tris di creativi, altrimenti rischieremmo di soccombere sotto giochi clone dal numero progressivo e dall'advertising interno interattivo. Come dite? Che sta accadendo già? Bloody hell. E allora continuiamo a fare baccano, a protestare, a farci sentire, come pulci molto arrabbiate. È il massimo che possiamo fare ma, per Giove, lo faremo. Richiesta accolta, Tomberry: ***Game Pro*** *lotterà al tuo fianco.*

FROM THE ASHES

Amo parlare di videogiochi, ma sfortunatamente conosco ben poche persone con le quali posso avere uno scambio di idee sereno e costruttivo. La mia passione è potente quanto la frustrazione per la sua mancata condivisione. Probabilmente comunico malamente con chi mi sta attorno poiché i loro sguardi sono di tenerezza e le loro parole piene di malcelata conoscenza a cui io non riesco ad anelare. Il mio è uno spreco continuo, immotivato di risorse e di tempo. Io non capisco, io sbaglio e sopratutto non riesco a farmi capire. Molto vorrei parlare per far conoscere ciò che mi appassiona... ci provo... e fallisco. Sono demoralizzato, ma in fondo è solo un'altra battaglia mentre la guerra è lontana dall'essere conclusa. La mia passione arde più di prima e di nuovo parto alla carica verso un muro di ignoranza cieco e sordo , mi schianto ma non smetterò. Se cadrò mi rialzerò. Non voglio essere messo da parte, voglio vivermi. Domani avrò nuova forza
e potrò ricominciare la mia scalata. Piango, grido, mi sfogo. Ora sono pronto. Qualcuno mi tende la mano, mi sussurra parole che infondono coraggio e speranza. Ora siamo noi. Ora ci ascolteranno. Ne sono certo. Grazie

Reiven

È per questo motivo che lampeggia la rassicurante insegna di Borderline Cafè. Perché nessuno di noi si trovi mai più solo. Borderline Cafè è un locale aperto 24 ore al giorno, con la cucina sempre attiva, pronto a consegnarti un doppio pancake con sciroppo d'acero come se piovesse e panna montata mentre discutiamo di com'era bello ascoltare Hiroshi Yamauchi mentre minacciava la sua stessa compagnia di sprofondare all'inferno. D'inverno c'è un piacevole calduccio e d'estate teniamo l'aria condizionata a palla, qui al Cafè. Così magari le ragazze si spogliano un po', che a noi videogiocatori non dispiace. Davvero, Reiven, sei tra amici. Siediti e dai uno sguardo al menu. Da qui non ti manda via nessuno.

BETWEEN THE HAMMER & THE ANVIL 3000 AD

Sono reduce da una mezz'ora di allenamento con *Wii Fit*, ma non provo l'impulso irrefrenabile di iscrivermi in palestra. Eppure, secondo il pensiero di certi luminari che scrivono libri e visitano migliaia di bambini ogni anno, dovrebbe funzionare così... Mah, avrò una volontà di ferro! I videogame non annichiliscono la mente; al contrario, la espandono. Il videogioco ci fa arrabbiare, emozionare, commuovere ed eccitare... non ci trasforma in serial killer! Le persone normali sono perfettamente in grado di scindere la realtà dalla finzione, quelle che non ci riescono sono turbate da gravi problemi (non certo causati dai videogiochi) e, in mancanza di meglio, si farebbero influenzare anche da un episodio di David Gnomo.

Non ho più parole per esprimere il mio disgusto nei confronti di questi benpensanti... L'inquisizione è morta secoli fa, signori.

David Fish

No, Davide Pesce, ti sbagli di grosso. L'Inquisizione non è mai morta, è solo passata a un livello di operatività più sottile e pervasivo. Il Santo Uffizio 2.0 ha abbandonato ruote e roghi per il semplice fatto che sono poco efficienti e risultano mediaticamente sconvenienti. Con nuovi mezzi, nuovi abiti e nuovi sorrisi, continuano il loro lavoro con zelo e meticolosità... ma le facce, i sorrisi, gli sguardi, quelli sono identici. I videogame sono come la Rete: strumenti di potenziale emancipazione, mezzi attivi e interattivi, vivi e reali, pertanto estremamente pericolosi. Un Civilization solo può rovinare l'effetto di cinque edizioni di Grande Fratello... e questo, credimi, per loro non può avvenire. Gli imperatori degli Incas lo sapevano bene: governare un popolo di ignoranti è molto più facile. Da allora, ben poco è cambiato.

Il grande Igarashi-san, al timone della serie *Castlevania*, ha volentieri incontrato Game Pro a Lipsia. Aveva persino una frusta, ma non gli abbiamo chiesto di esibirla nella foto. Sì, siamo stupidi.

REVIEW-BY-MAIL

TOO HUMAN

FORMATO: 360 DISPONIBILE: ORA
PUBLISHER: MICROSOFT SVILUPPO: SILICON KNIGHTS

Porca vacca, ho aspettato questo gioco 12 anni convinto che sarebbe stato un capolavoro e invece è sostanzialmente una gran porcata, che dilapida quanto ha di buono in mezzo a un comparto tecnico (molto) spesso (molto) imbarazzante e a un gameplay ultra ripetitivo. Denis, non avresti dovuto abbandonare la dimensione dell'avventura, l'Unreal Engine 3 e Nintendo. Ora paghi tre volte, e paghi con gli interessi. E Game Pro ti confina in una review by mail. [4]

DI MARCO ACCORDI RICHARDS

SESSO E RISO

Caro Metalmark, leggendo la frase del "noto" psicoterapeuta Federico Bianchi secondo cui, quando entri in una sala giochi, nessuno ride e quindi nessuno si diverte, mi chiedo perché non gli hai chiesto se quando lui scopa ride. Per me è la cosa più divertente eppure almeno io, non rido, non so voi! Ciao.

Tony

Io a volte rido, però.

DOTTORE, HO UN PO' DI CATARSI IN GOLA

Ciao Metalmark, ho appena letto la missiva di Lorenzo Vicari, pubblicata sull'ultimo numero di **Game Pro** e non posso che avvertire un allarmismo piuttosto esagerato nelle parole del buon Lorenzo. Il concetto di fuga dalla realtà non è un pericolo causato dai videogiochi in quanto tali, è piuttosto un aspetto

insito nel concetto stesso di arte. Vedasi quanto sostenuto da Aristotele nella sua definizione di arte, il cui effetto, a suo parere, si riproduceva nella catarsi, cioè nella dimenticanza, nella fuga dalle passioni quotidiane; quando il sommo filosofo si riferiva a tale effetto ne dava, comunque, una valutazione positiva, la catarsi era un effetto benefico, non una fuga dalla realtà, ma un rifugio da essa.

Più avanti nel tempo, tanti sono stati gli esempi che hanno caratterizzato forme artistiche che prediligevano una tale poetica del rifugio da contrapporsi ad un'immersione ed una valutazione critica della realtà medesima. Mi sovviene con facilità l'esperienza poetica dei simbolisti francesi come Rimbaud che facevano da contraltare al naturalismo diffuso nello stesso periodo.

Anche oggi un tale dualismo è vivo e vegeto, ci si può, infatti, imbattere sia in opere d'arte che immergono il fruitore nella realtà reale con tutte le sue brutture ed i suoi punti oscuri (si vedano film come Gomorra o Il Divo), sia in prodotti completamente slegati da essa, che hanno come fine ultimo il distogliere l'uditorio dalle proprie passioni e paure, ma non per questo meno validi ed artistici. Pensiamo al genere horror: quasi la totalità degli autori concorda che l'aspetto catartico è lo scopo principale per cui è nato il genere stesso. Pertanto ribadisco che il concetto di "fuga" è insito nel concetto stesso di arte.

UNA FESTA IN FAMIGLIA!

The Games Machine, rivista dedicata al mondo PC del gruppo Sprea Editori, compie 20 anni, un traguardo unico nel settore a livello mondiale: nessuna altra rivista di videogiochi sul globo può vantare una tale longevità. Un abbraccio e le più sincere congratulazioni a Stefano Silvestri, Davide Tosini e tutto il team di TGM! Game Pro è fiero di far parte della stessa famiglia!

"L'età consigliata in copertina, non è efficace. La maggior parte dei clienti crede che si riferisca alla difficoltà del gioco"

Giuseppe

Da sinistra a destra, Alessandro, Eliana, Metalmark e Davide o Fabio durante la cena finale di Game Pro a Lipsia, a base di birra, patate, zuppe roventi, carni arrosto e dolci devastanti da milioni di calorie.

Concentrando l'attenzione sul medium che a noi interessa di più, il discorso sui videogiochi risulta più ostico, in quanto essi rappresentano una forma d'arte piuttosto giovane e tutt'ora ancorata a meri criteri ludici. Ciò nel senso che in essi l'aspetto catartico prevale su quello riflessivo. Il vero problema resta sempre la percezione che la massa informe e poco informata ha del medium: se una persona guarda un film, che esso duri anche quattro ore poco importa, o ascolti musica o legga un libro, *nulla quaestio*; se, al contrario, il medesimo soggetto si immerge per ore in una serrata partita a *GTAIV* o a *MGS4* o, peggio ancora per i benpensanti, in un raid notturno a *World of Warcraft*, viene percepito come un 'neuromante sociopatico'.

Personalmente, sostengo che il videogioco in quanto forma d'arte debba ancora fare quel salto di qualità che permetta di rielaborare le esperienze vissute elettronicamente e di riadattarle alla vita normale e che ancora la componente prettamente catartica prevalga, ma tutto ciò non è un male, né dobbiamo darci agli allarmismi, in quanto questo è un iter normale per ogni forma d'arte, che non è un'entità statica, ma dinamica, soggetta cioè a continua evoluzione.

Inoltre divertirsi, nella accezione latina del *divertere* dalle tribolazioni quotidiane, ha un ottimo effetto di ricaricare per ricominciare, come hai fatto giustamente notare anche tu, Metalmark.

Ovvio che la degenerazione del fenomeno è dietro l'angolo, ma ciò deriva dalla fruizione del medium e non dal medium in sé, un'autoregolamentazione è d'uopo in ogni frangente e poi siamo tutti giocatori responsabili... mica hardcore gamer!

Un grosso ciao!

Luigi Vittorio

Un signor intervento, Luigi, solido, circostanziato e assai eloquente. Posso dirti che sono onorato di avere clienti del genere che frequentano il nostro Borderline Cafè? Eli, un caffè e una fetta di torta di mele gratis per il nostro amico! Fruizione fisiologica del medium, mi verrebbe da aggiungere. Perché è ovvio che se gioco fino a sfarmi in un Internet Cafè coreano per poi strisciare in bagno e morire, be', il videogioco ha ben poco a che vedere con il mio decesso, paradossalmente. Ma noi, come ben ricordi, siamo giocatori responsabili, che è uno degli attributi imprescindibili del Conscious Gamer. Giochiamo, discutiamo di ciò che giochiamo e socializziamo attorno al Gioco. Non siamo mica scemi come ci vogliono dipingere.

DI MALE IN PEGI

Spettabile redazione *[che freddezza, amico. Un caro Metalmark va benone! NdMetalmark]*, vi scrivo in merito all'articolo 'Sensibilizzazione o disinformazione' apparso nel numero 14 del mese luglio/agosto, che parlava della conferenza del MOIGE. Vorrei dire la mia in merito alle affermazioni del Prof. Federico Bianchi di Castelbianco.
Se l'esimio non si fosse lasciato andare a sconsiderate e infondate reiterazioni su Videogioco-Effetto Videogioco, perlomeno avrebbe portato a casa un punto: Il PEGI. Ora, che esista un organo atto a informare sui contenuti dei videogiochi e sulla loro possibile pericolosità è cosa buona e giusta, io attacco i mezzi con il quale questo scopo viene perseguito. Esperienza diretta con i miei clienti, esperienza quotidiana peraltro, mi porta a constatare che riportare l'età consigliata in copertina, non è efficace. La maggior parte dei clienti crede che si riferisca alla difficoltà del gioco. Spesso e volentieri lasciano i giochi sullo scaffale, perché "se c'è scritto 3 anni è per bambini" o anche perché "se c'è scritto 18, sarà troppo difficile". Un'informativa così importante dovrebbe saltare all'occhio immediatamente, ed essere chiarissima, esattamente come avviene nel rating dei film in TV.

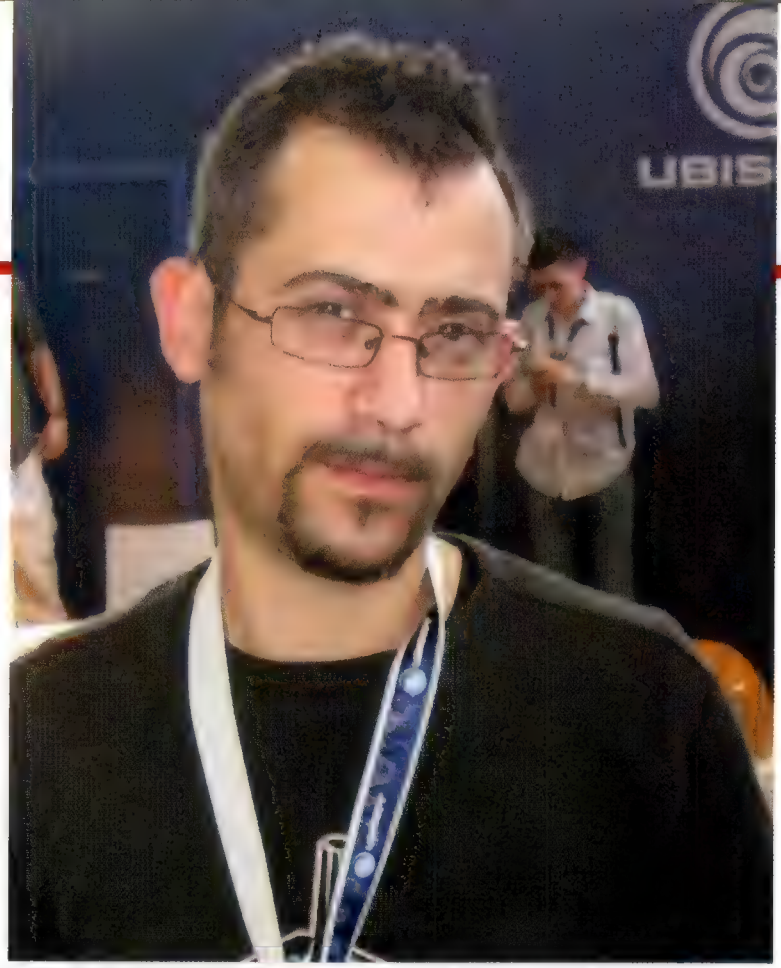
Bollino verde con bambino: per tutti. Bollino giallo con bambino che tiene per mano un adulto: film che contiene tematiche per le quali è meglio che il bambino non sia lasciato da solo davanti allo schermo. Bollino rosso, infine: non consigliato alla visione dei bambini. Quello che invece accade solitamente è che anche i genitori stessi (e non stiamo parlando di qualche rintronato ogni tanto...) hanno difficoltà nel capire il sistema di valutazione, e l'unico metro che hanno è semplicemente affidarsi alla coscienza morale del negoziante, quando questo è possibile (quindi

magari ottima per i negozi, molto meno per i centri commerciali). E visto che ho dato fuoco, spargiamo un po' di benzina: c'è chi non capisce l'età riportata in fronte, secondo voi capiranno i misteriosi simboli presenti sul retro? Un pugno per violenza, un balloon con simboli arcani per il linguaggio scurrile, una siringa per la droga... Che altro? Sono icone davvero inopportune, per molti addirittura indecifrabili, e a volte disposte a caso: prendete il retro di *Wario Ware* per Nintendo Wii, oltre alla sana competizione, cosa ci dovrebbe essere di violento? Eppure sul retro c'è un bel pugno, e non credo di valenza politica. Perché sul fronte l'età consigliata è 7+ e non 3+, dato che nella pubblicità ci giocano grandi e piccini? In questo caso meno male che il simbolismo è roba pagana, almeno non mi sono capitate accese discussioni sulla presunta violenza del gioco, come si fa a contraddire cose del genere dato che *verba volant, scripta manent*?

Concludo scrivendo che per alleggerire la situazione basterebbe poco: le lanterne semaforiche, ad esempio, anziché il riquadro con il numero, e del materiale informativo esposto in loco, materiale che ovviamente manca, negozio o megastore che sia. Mi congedo con i dovuti complimenti alla rivista, una delle poche a meritare la lettura nel panorama italiano, e ringraziandovi per aver pubblicato la lettera di Johnny Strano: quattro sane risate sono sempre gradite.

Giuseppe, negoziante di videogiochi di Bagheria (PA)

Lei ha perfettamente ragione: il nostro Professore preferito ha sprecato due buone occasioni: una per stare zitto in relazione a temi che non conosce (che brutta figura che ha rimediato...) e l'altra per avviare una costruttiva discussione circa il PEGI. Ciò che lei segnala è ragionevole, e meriterebbe di essere discusso con altri operatori del settore e con AESVI, motivo per cui ho inoltrato la sua lettera al Segretario Generale della predetta associazione, la mia buona amica Thalita Malagò, chiedendole di intervenire sull'argomento su queste pagine. Certo di una sua pronta risposta, non mi resta che congelare la questione e rimandarla al prossimo mese.



Stefano Petrullo, ovvero il made in Italy che conquista l'Inghilterra: ex TGM, ex PC Games Parade, ex Leader/Pulsar, ex Koch Media UK, ora Ubisoft UK... sempre e comunque amante di alcool e donne!

NON TI SCORDAR MAI DI ME

Caro Metalmark, ti scrivo a poche ore dalla fine delle conferenze E3 di Microsoft, Nintendo e Sony.

In realtà ho scritto e riscritto questa mail svariate volte. Ho impugnato carta e penna virtuale appena finita la conferenza Nintendo per riversare la mia tristezza su di te, paladino di noi Conscious Gamers dal cuore Nintendaro. L'ho fatto di nuovo dopo la conferenza Sony arricchendo i pensieri di poco tempo prima con un: "Vabbè, si vede che quest'anno di novità interessanti non ce ne sono". Ho cancellato tutto di nuovo e mi sono fermato a riflettere. La riflessione è stata lunga, impossibile da tradurre in una mail.

Traduzione resa ancora più difficile dalla regola che mi sono imposto di non scrivere termini come "hardcore" e "casual" che il mio status di Conscious Gamer non mi permette di usare. Ci provo ugualmente. Il mondo forumistico è adirato con Nintendo e intanto Miyamoto continua a suonare i suoi strumenti virtuali. Miyamoto, ca**o.

Se lo fa vuol dire che la strada da seguire è quella, penso. Ma è inutile che mi prendo in giro, la storia non regge. E allora penso ai favolosi E3 del passato, quando le varie case se le davano di santa ragione e in cui tutti avevamo dei motivi per pensare che la nostra console fosse la migliore del periodo. Mi fermo quindi a riflettere sul fatto che l'E3 è morto. Lo avevamo detto già l'anno scorso, ma ancora mi ci devo abituare.

Nintendo, abile e lungimirante, lo ha capito prima di tutti e presenta praticamente solo titoli per famiglie con il rischio di far passare l'importante annuncio di *GTA* su DS in sordina. Si tiene l'artiglieria pesante per un altro evento, penso. Ed ecco che mi torna un po' di ottimismo. Perché i titoli importanti ci sono in cantiere, vero? Microsoft, sangue americano non mente, ci tiene sempre a fare i botti in qualunque occasione ed ecco annunciare il vero (unico?) colpo di questo E3, con *Final Fantasy* che lascia gli esclusivi neri lidi PS3 per approdare anche sulle bianche spiagge 360. Sony... Sony non riesco a classificarla, così come in tutta questa era videoludica. La mia speranza corre quindi a Lipsia, al Tokyo Game Show e, perché no, a un ritorno dello Space World.

Sono cresciuto videoludicamente parlando, ho smesso di essere monopiattaforma dalla generazione 32 bit, ho smesso di tifare in maniera smodata per Nintendo (ma non troppo...), però ho ancora bisogno dei miei annunci al vetriolo sotto i riflettori. Cosa che purtroppo in questo E3 non è accaduta, in nessuna delle tre conferenze.

Cedo la parola a te caro Metalmark... Quanto deve durare l'apprendistato del giovane Conscious Gamer prima che esso non provi più quel sentimento tutto Hardcore che risponde al nome di "delusione post fiera"?

Un abbraccio,

Francesco

PS: Al prossimo Romics ti saluto.

Il Conscious Gamer non è un santone che pratica l'atarassia, ma spesso un fottuto mastino di fuoco e metallo pronto a scagliarsi contro ciò che non gli va a genio e ad accalorarsi per i valori in cui crede. Quindi dai libero sfogo ai tuoi sentimenti e sappi che, proprio perché siamo consapevoli e informati, è normale che viviamo in modo più pieno e rovente il mondo dei videogiochi. I casual non sanno neanche che cosa sia l'E3, i porn hanno troppa puzza sotto il naso per abbassarsi a discutere di questi temi e arrabbiarsi davvero. Loro sono sempre due spanne sopra e tre passi avanti: hanno talmente ragione su tutto che ogni cosa l'avevano sicuramente già pensata e detta da molto tempo. Tzk, figuriamoci. Piuttosto, io mi soffermerei a riflettere su Nintendo. Il discorso mi sta a cuore, sai? La mia prima rivista curata da editor era una monomarca Nintendo (si chiamava Cube, ricordi?) e, ai tempi, ero veramente un estremista armato della Grande N. Ora credo di essere più obiettivo e moderato, eppure va detta una grande verità: Nintendo è unica ed è quasi sempre realmente avanti agli altri. Il mercato lo plasma, i trend li crea. Come vedrai sul prossimo ***Game Pro****, Nintendo non ha affatto dimenticato i videogiocatori tradizionali, sta semplicemente seguendo una precisa politica commerciale che le ha permesso di staccare i competitor e varcare la boa dei 30 milioni di Wii distribuiti, mettendo le basi per un allargamento della ludosfera che non ha precedenti e del quale presto beneficeremo tutti pesantemente. Nintendo è spesso un motore immobile di successo, un catalizzatore di fortune. Vuoi un paio di esempi? Rare lavora con Nintendo e sforna un capolavoro dietro l'altro, passa a Microsoft e diventa un carrozzone sgangherato. Silicon Knight dà vita a Eternal Darkness con Nintendo ma si perde poi in un bicchierone d'acqua con Too Human quando è sotto braccio con*

PRESS PLAY

© Metalmark e Flavia

Zio Bill. Potremmo continuare davvero molto a lungo, ma il discorso è chiaro. Diamo fiducia a Nintendo: io credo stia facendo il bene dell'industria. E anche di Sony e Microsoft.

A Romics ci conto. E in caso contrario mi offendo.

GAMING WORLD WAR II

Ciao, sono Bluff73 (è il mio gamer tag su Live), e ho deciso di scrivere un pensiero sulla rivista da me considerata la numero 1 in assoluto *[grazie! NdMetalmark]*. Sono purtroppo un possessore di tutte le console 'diciamo next gen', dico purtroppo perché, delle tre, attualmente gioco solo con una, e tale console è la Xbox 360. Ci ho provato, giuro, ma con la Wii non ci riesco proprio, dopo l'enfasi e lo stupore iniziale non mi è rimasto nulla, ho aspettato, ho comprato tutti i vari gadget, balestre, bilance e... diciamo... le killer application ma... niente. La console rimane lì a prendere la polvere, penso che anche un bambino alla fine si stufi, infatti ho deciso di venderla e penso che non avrò problemi a farlo. La PS3 penso sia la più grande delusione videoludica che abbia mai avuto, per me è bellissima esteticamente, da salotto, con un menu elegante e soprattutto è un ottimo apparecchio multimediale... ah, dimenticavo, dovrebbe anche far girare discreti videogame!!! È questo il punto. Io lo ammetto, amo la forza bruta, mi piace parlare di grafica e potenza di calcolo, insomma mi piaccono giochi che graficamente mi soddisfano (e non voglio sentire le solite cose, che la grafica non è tutto e bla bla bla, è come nella vita: a me piacciono le belle donne, se poi sono anche interessanti tanto meglio, ma quella è la prima cosa che guardo... e così è anche nei videogiochi. Adesso ditemi che sbaglio) e la PS3, con i suoi falsi proclami di console 10 volte più potente dell'Xbox 360, video di giochi sbalorditivi, servizio online che nell'intenzione doveva distruggere il già collaudato Live di Microsoft, be'... mi ha deluso. Niente, niente di tutto ciò si è rivelato vero: gli stessi giochi multipiattaforma su PS3 soffrono oppure per stare quasi allo stesso livello scendono a compromessi, con cose quali l'installazione su hard disk, texture meno definite oppure risoluzioni inferiori (e meno male che dovevano girare tutti a 1080p). Poi mi indispettisco quando leggo le recensioni dei giochi PS3, ossia "entrambi le versioni (PS3 vs. 360) si equivalgono"... a me viene spontaneo dire: "Ma andate a ca***e, ma siete ciechi?!?" Non ho visto un gioco che non soffrisse di rallentamenti, pensate che ho smesso di giocare a *Ninja Gaiden Sigma* proprio per quello, e la recensione diceva 60 frame al secondo costanti. Temo di questo passo di ridurmi a usare la PS3 solo come lettore Blu-ray!

Per adesso mi godo la mia 360 che continua a soddisfare le *mie* esigenze di videogiocatore... forse, senza accorgermene, sarò diventato di parte, mi sarò schierato, ma adesso in campo videoludico non vedo davvero altro. Tanti saluti.

Bluff73

Chi ha paura della console war? Una cosa è certa: non io. Caro Bluff73, tu puoi anche fare dei distinguo e delle premesse, ma la verità è che l'hai messa giù dura, parlando del tuo amato 360 e delle console rivali. E del 360 con hard disk

Dalla guida turistica di Metalmark: a Lipsia, recatevi al club Angels, in Dessauer Strasse. Voto: 9 su 10. E, come vedete, le nostre recensioni sono sempre basate su approfonditi 'hands on'!

Revelations

tuttoquellocheavrestesemprevolutosentiremachen essunohamaiosatodirvineppurevostropadrequand ovihafattoquellimbarazzantediscorsosulleapi

Too Human è brutto (e lo sapevano tutti tranne Metalmark)

"Ci ho provato, giuro, ma con la Wii non ci riesco proprio, dopo l'enfasi e lo stupore iniziale non mi è rimasto nulla"

Bluff73

minuscolo che ne dici? Degli avatar copiati? Del fatto che si rompe di continuo (io adesso ho il cassettino che non si apre, ad esempio)? Ok, riaccendiamo la polveriera della console war. Ma sì, dannazione. Perché no, in fondo? A questo punto non mi resta che invitare i paladini dei diversi sistemi a manifestarsi, a dire la loro. Magari anche in modo intelligente. Solo, non crediate di trovare in me un imparziale Salomone. Io commenterò, attaccherò e mi schiererò. Siete stati avvertiti.

Nello stand Midway, abbiamo trovato questa wrestler. Simulando un'intervista, l'abbiamo fotografata e guardata... guardata... guardata! Ehi, Giovanna, PR di Midway, tu fai finta di niente, ok?

SU VIDEOGIOCHI, ARTE, LIMITI E CENSURA

Caro Metalmark, la violenza nei videogiochi è diventato un problema di grandissima attualità. Ho letto molto a riguardo ma nessuno è stato in grado di dare al problema una risposta significativa. Noi appassionati videoludici consideriamo il videogioco come una delle tante forme d'arte. Ostacolare lo sviluppatore nell'esprimere certe situazioni all'interno della realtà virtuale ne limita sia la sua fantasia che la forma d'arte del mezzo. Vorrei affrontare con voi un ragionamento che non vuole dare una risposta concreta ed esauriente alla domanda se è giusto arricchire i videogiochi con contenuti violenti, ma analizzare il problema semplicemente da diversi punti di vista.

Per prima cosa dobbiamo dare una definizione alla parola arte. L'autorevole Garzanti scrive: "Attività umana che si compie con l'ingegno e secondo regole dettate dall'esperienza e dallo studio". Se arte è frutto dell'ingegno maturato con lo studio e l'esperienza, e poiché per creare un videogioco è necessario sia l'ingegno che lo studio e l'esperienza, allora ne deduciamo che il videogioco è una forma d'arte. Se per voi non è così, il problema lo si deve risolvere cambiando la definizione di arte: dicesi arte l'attività umana che si compie con l'ingegno e secondo regole dettate dall'esperienza e dallo studio, eccetto che per i videogiochi.

Come trovare un punto d'incontro? Le soluzioni, a mio avviso, possono essere solo due. La prima è lasciare decidere a un organo superiore se il videogioco può rientrare tra i mezzi espressivi dell'arte. Il concetto di organo supremo è astratto: lo si può intendere sia come una commissione formata da un certo numero di 'esperti', sia come un singolo individuo con autorità legislativa. Ma mi rendo conto che uno scenario simile è ai limiti della fantascienza... La soluzione a mio modesto parere più ragionevole è quindi la seconda: attendere pacificamente i prossimi 30 anni. Tutti quei benpensanti che adesso si oppongono alla violenza nei videogiochi, tra 30 anni saranno seduti sulla poltrona di casa propria a godersi la meritata pensione, mentre la massa ininfluente che adesso pensa solo a giocare, tra qualche anno avrà la possibilità di occupare le sedie lasciate libere e non ci sarà più nessuno con cui continuare a combattere. I futuri governatori saranno persone che a 5, 10 o 20 anni tenevano tra le mani un controller che permetteva loro di disinnescare bombe nucleari piazzate nei posti più disparati del globo virtuale. Questa non si chiama fantascienza, ma è il normale ciclo di vita.

Arrivati a questo punto mi chiedo: perché un media vecchio di oltre 20 anni fa emergere tante tensioni e scontri ideologici solo adesso? Per due motivi che sono andati avanti a braccetto: da una parte abbiamo una tecnologia che avanza e diventa sempre più foto-realistica aumentando il livello di immersione, la seconda perché solo da pochissimi anni il videogioco è diventato un fenomeno di massa, quindi anche coloro che prima hanno sempre voluto stare alla larga si ritrovano, contro la loro volontà, coinvolti.

Ipotizziamo ora di vivere in un mondo che identifica il videogioco come forma d'arte tanto da creare una legislazione per la tutela del medesimo. Non vi chiedo di essere d'accordo, ma di seguire il filo logico. Ora, se il videogioco è una forma d'arte, chi lo produce dovrebbe avere una libertà pressoché illimitata nel decidere i contenuti. La domanda ora diventa la seguente: anche se il videogioco può godere di piena libertà espressiva, è corretto aggiungere violenza ai videogiochi? Oppure, è corretto aggiungere violenza se questa non cambia, su chi la fruisce, il suo modo di agire o di pensare? Per porre fine a all'annosa questione, lo stato dovrebbe finanziare una ricerca scientifica, l'unica in grado di fornire risposte concrete. Se il gruppo di scienziati arruolati per l'occasione arrivano alla conclusione che la violenza nei videogiochi non modifica il nostro comportamento/giudizio/pensiero, allora dovrebbero essere fatte delle leggi che tutelano l'artista nell'atto della creazione e da ogni possibile tentativo di impedirne la pubblicazione.

Ma anche noi videogiocatori di fronte a casi estremi non riusciamo più a trovare un accordo. Fanno molto discutere quei videogiochi distribuiti in Giappone che chiedono all'utente di immedesimarsi in un maniaco, pedinando (e violentando) innocenti ragazze. Ecco che sparare ad un soldato in guerra è accettato dalla nostra morale, ma abusare sessualmente di una ragazza virtuale non lo è più. Allora i limiti dove stanno? Possiamo realmente definire dei confini? La risposta è sicuramente no. Non sarà mai possibile trovare un punto di incontro. Io sono del parere che a ogni individuo si deve dare la possibilità di scegliere. Togliendo per un attimo quella fetta di mercato che non ha ancora compiuto la maggiore età, tutti gli altri devono avere la possibilità di scegliere il gioco che più gli aggrada. Sarà il mercato stesso ad autoregolamentarsi. Giochi che accolgono troppa violenza non hanno futuro e saranno destinati a scomparire. La gente vuole divertirsi, non vuole diventare un piccolo Saw in erba.

Non voglio vedere né vinti né vincitori, ma una diversità sempre più ricca. Solo così tra 20 anni potrò continuare ad accendere la mia console e continuare a saltare con quell'idraulico pluri-miliardario che non accenna a invecchiare.

Mattia Boldrin

Caro Mattia, perdonami se ho dovuto tagliare la tua lettera ma era davvero troppo lunga. Credo comunque che il tuo ragionamento resti molto chiaro e ben argomentato e sono certo che stimolerà altri interessanti interventi da parte dei frequentatori del Borderline Cafè. Quanto a me, credo che il videogioco sia assolutamente una forma d'arte e che nessuna fantascientifica commissione avrebbe mai la legittimazione o l'autorità per negare questo assunto. Anzi, tremo all'idea di una simile commissione, quali che siano i suoi membri. Come anche dubito che qualsivoglia ricerca scientifica possa stabilire in modo incontrovertibile se il videogioco influenzi o meno le nostre azioni e se, quindi, esso debba o no essere limitato. Di nuovo, ti confesso che una simile ricerca mi spaventerebbe non poco. Circa i limiti che un gioco dovrebbe o non dovrebbe rispettare, mi permetto di segnalare una provocazione lanciata sul mio blog, qui: http://metalmark.wingsofmagic.it/?p=390. Tanti sono stati gli interventi, anche di nomi noti del settore. Inutile dire che la vostra opinione è bene accetta. Poi, magari, ne riparliamo in questa sede.

REBOOT OUR FIRE

Ricominciamo l'anno accademico con una voglia di fare e di stupire che non ha precedenti. Siamo un team coeso, motivato e appassionato, convinto che il numero di ***Game Pro*** *che avete tra le mani sia il migliore da quando esiste la rivista e che questo sia comunque solo l'inizio. Siamo forti dell'energia che ci trasmettete col vostro affetto. È vero, siamo ancora giovani, ma siamo certi che insieme potremo compiere un percorso lungo ed emozionante. Noi siamo l'avatar, ma voi avete il pad. Conduceteci al prossimo checkpoint.*

Nel prossimo numero

Game Pro 016
in vendita il 23 ottobre

BIT WORLD

VENDITA PER CORRISPONDENZA

VIA CAVALLOTTI, 98 — INFO@BITWORLD.IT — TEL.039/2720499

20052 – MONZA (MI) VISITA IL NS. SITO WWW.BITWORLD.IT TEL./FAX039/747171

IMPORTAZIONE DIRETTA DA GIAPPONE –HONG KONG-EUROPA USA–SUL SITO TROVERAI TUTTE LE NOVITA' IN USCITA

PLAYSTATION 2

GIOCHI USA/AP/PAL

PLAYSTATION 2 SLIM JAP	*169.90*
PLAYSTATION 2 UNIVERSALE	*149.90*
ATELIER IRIS 3 GRAND FANTASM USA	
ARMORED CORE LAST RAVEN	24.90
ARTOFFIGHTINGCOLLECTION	32.90
BATTLE STADIUM D.O.N. JAP	39.90
DEVIL MAY CRY 3 S.EDITION PAL	19.90
FATAL FURY COLLECTION 1	39.90
FATAL FURY COLLECTION 2	39.90
FRONT MISSION 5 JAP	49.90
EVANGELION SHINSEIKI	49.90
GUNDAM VS ZAFT JAP	49.00
GUNDAM MEGURIAI SORA	35.00
JO JO BIZZARRE ADV.	44.90
KING OF FIGHTERS 94 REBOUT	44.90
KING OF FIGHTERS98 ULT. MATCH	39.90
REAL ROBOT REGIMENT	39.90
MOBILE SUITE GUNDAM 00	58.90
M.S. GUNDAM SENKY LOST WAR	35.00
MUSHIHIME SAMA LTD EDITION	57.90
NARUTO NARUTIMATE HERO 3	39.90
PERSONA 3 FES	34.90
ROGUE GALAXY PAL	33.90
S.ROBOT WAR IMPACT	39,90
S.ROBOT WAR ALPHA 2	45,00
SUPER ROBOT WAR ALPHA 3	44.90
STREET FIGHTER 3 3° STRYKE	29.90
SUPER ROBOT WAR MX	49.00
TOMB RAIDER ANNIVERSARY	44.90
XENOSAGA EPISODIO 1 USA	29.00
BERSERK	53.90
CAPTAIN TSUBASA JAP	53.90
DEVIL MAY CRY 3 SPECIAL ED.	19.90
FINAL FANTASY 12 PAL	19.90
GAROU MARK OF THE WOLF	39.90
GOD OF WAR 2	27.90
GUILTY GEAR XX accent core	49.90
DIGITAL DEVIL SAGA 2 PAL	29.90
FUUUN SUPER COMBO	39.90
HOKUTO NO KEN+DVD	53.90
HOKUTO NO KEN PLAT JAP	32.90
SEGA AGES HOKUTO NO KEN	29.90
JO JO ADVENTURE 2 JAP	49.90
KING OF FIGHTERS OROCHI COLL T.	
KINGDOM HEARTS 2 PS2	24.90
YU YU HAKUSHO FOREV JAP	49.90
METAL SLUG ANTHOLOGY PAL	
METAL GEAR SOLID 3 SUBSIST.	24.90
MOBILE S. GUNDAM CLIMAX	49.90
NARUTO KONOHA SPIRITS	49.90
NARUTO SHIPPUDEN accel 1	44.90
NARUTO SHIPPUDEN ACCEL 2	53.90
RADIATA STORIES USA	34.90
RESIDENT EVIL 4 PAL	19.90
RYU GA GOTOKU 2	49.90
SENGOKU BASARA X	49.90
SUNSOFT COLLECTION	39.90
Final fantasy 12 international zoDiac tel	
SECRET OF EVANGELION	49.90
SEIKEN DENSETSU 4 D.OF MANA	59.90
SUPER ROBOT TAISEN Z	58.90
S. ROBOT WAR ORIGINAL GENARATI	
J.L. WINNING ELEVEN 11	58.90
GUNDAM SEED ZAFT 2 PLUS	53.90

MODIFICA IN SEDE PS2 €75.00

ACCESSORI:

MEMORY 8MG SONY	9.90
JOY PAD SONY DUAL SHOCK	19.90
ACTION REPLY MAX EVO+PEN DR	28.90
ACTION REPLY PER PS2 JAP	59.90
CAVO RGB	8.00
SLIDE CARD FREE LOADER	25.90
ADATT. PAD PS2 SU PC	9.90

DREAMCAST

DREAMCAST CONSOLE JAP 139.90

DAYTONA USA	24.90
F 355	24.90
GUNDAM 0079	44.90
HOUSE OF THE DEAD+GUN	49.90
POWER STONE 1	34.90
POWER STONE 2	39.90
TRIGGER HEART EXELICA	64.90
KARIOUS	64.90
KING OF FIGHTERS 99 DREAM MATCH	34.90
SHENMUE 1	24.90
SHENMUE 2	39.90
SONIC ADV.2 SPECIAL PACK	39.90
SOUL CALIBUR	19.90
UNDER DEFEAT	69.90

DISPONIBILI SU PRENOTAZIONE TUTTI I TITOLI GIAPONESI

XBOX 360

XBOX360 ARCADE HDMI +5GAMES 184.90

XBOX360 PRO HDMI 255.00

BATTLEFIELD BAD COMPANY	59.9
DEVIL MAY CRY 4	44.90
OTOMEDIUS G JAP	59.90
RAIDEN 4 JAP	59.90
TALES OF VESPERIA	
THE CLUB	39.90
TOO HUMAN	58.90
VIVA PINATA TROUBLE IN PARADISE	

battle fantasia (dal 26/9)PAL - 49,80
dead space (dal 31/10)PAL - 59,90
FALLOUT 3 (DAL 10/10)PAL - 58,90
fifa 09 (dal 2/10)PAL - 58,90
final fantasy XIII (DAL 25/11)USA - 59,90
fracture (ottobre)PAL - 58,90
gears of wars 2 (dal 7/11)PAL - 59,90
gears of wars 2 ltd edit. (dal 7/11)PAL - 69,90
INFINITE UNDISCOVERY PAL - 46,90
James Bond: Quantum of Solace (ott) 59,90
lego batman (dal 10/10)PAL - 59,90
MERCENARIS 2: WORLD IN FLAME (5/9) PAL - 58,90
moto gp 08 (fine ottobre)PAL - 59,90
OTOMEDIUS G + ARCADE STICK (DAL 29/9)JAP - telefonare
Pro Evolut. Soccer 2009 (dal 17/10)PAL 63,90
Project Origin (ottobre)PAL - 59,90
rise of the argonauts (dal 19/9)PAL - 58,90
Silent Hill: Homecomin (dal 26/9)PAL - 59,90
Star Wars: The Force Unleashed (DAL 19/9) PAL - 59,90
Tales of Vesperia (DAL 8/9)JAP - 59,90
Tales of Vesperia (DAL 8/9)- USAUSA - 59,90
TOMB RAIDER UNDERWORLD (21/11 59,90
Warriors Orochi 2 (dal 19/9)PAL - 54,90
WWE SmackDown vs. Raw 2009 (dal 7/11) PAL - 59,90
Xbox 360 Tales of Vesperia Super Premium Pack(8/9) CONSOLE JAP - 439,90
Zoids Assault (dal 13/9)USA - 59,90

OFFERTE

condemned 2 (dal 28/3/08)(PAL) € 42,90
race driver gride (dal 3/6/08)(PAL) € 47,90
pro evolution soccer 2008(PAL) € 32,90
CLIVE BARKER'S JERICHO (DAL 26-/10/07)(PAL) € 29,90
NEED FOR SPEED PROSTREET (PAL) € 26,90
the club (PAL) € 39,90
frontlines fuel of wars (PAL) € 39,90
DEVIL MAY CRY 4(PAL) € 39,90
fantastic 4: a silver surfer - PAL€ 19,90
forza motorsport 2 - PAL€ 29,90
DEAD RISING (PAL) € 28,90

NINTENDO WII

NINTENDO WII PAL+WII SPORTS 239.90

NINTENDO WII JAP 269.90

ACCESSORI: VEDI SUL SITO

CARS WII	PAL	16.90
I SIMPSON	PAL	24.90
MARIO GALAXY	PAL	44.90
MARIO KART	PAL	44.90
RESIDENT EVIL 4	USA	24.90
SMASH BROS BRAWL	PAL	44.90
TALES OF SYNPHONIA	PAL	58.90
TRANSFORMER THE GAME	PAL	22.90
SOUL CALIBUR LEGEND	PAL	49.90

Animal Crossing: City Folk (dal 20/11)45.90
CHOCOBO'S DUNGEON - 39,90
dokapon kingdom (dal 18/10/08)USA - 45,90
ferrari challenge trofeo - 52,90
Lost in Blue: Shipwrecked USA - 45,90
Mario Super Sluggers (dal 29/9)USA - 45,90
Naruto: Clash of Ninja Revolution 2 (dal 25/10/08) PAL - 45,90
One Piece Unlimited Cruise: Episode 1 (dal 15/9/08 JAP - 58,90
OPOONA (DAL 25/9/08) PAL - 53,90
samba the amigo (dal 19/9/08) PAL - 39,90
WARIO LAND SHAKE IT PAL 44.90

PS3

PLAYSTATION 3 60g JAP		599.00
PLAYSTATION 3 40G PAL		349.90
PER ALTRE OFFERTE VEDI SITO		
TITOLI PS3:		
AFRIKA		49.90
EVERYBODY GOLF		43.90
DISGAEA 3	USA	59.90
FALLOUT 3		58.90
NINJA GAIDEN SIGMA		37.90
MOTORSTORM		49.90
MLB 08 THE SHOW		59.90
RAILFAN		59.90
RAILFAN 2		59.90
RESISTANCE 2		TEL
STAR WARS THE FORCE UNLEASHED		
THE LAST REMNANT (DAL 24/11)		59.90
VIRTUA TENNIS 3		27.90
VIRTUA FIGHTER 5		29.90

alone in the dark (5/9)PAL - 59,90
bioshock (dal 1/10)PAL - 49,90
brothers in arms hell's highway PAL - 59,90
CROSS EDGE (29/9)JAP - 59,90
dead space (dal 31/10)PAL - 59,90
facebreaker (dla 5/9)PAL - 53,90
Golden Axe: Beast Rider (SETTEMBRE)
MERCENARIS 2: WORLD IN FLAME (PAL - 58,90
midnight club los angeles (dal 12/9) r. free USA - 59,90
MotorStorm: Pacific Rift (DAL 7/10) PAL - 54,90
resistance 2 (dal 8/11)-region freeUSA 59,90
saints row 2 (dal 1/9)PAL - 59,90
SBK-08 Superbike World Championship (DAL 26/9)PAL - 53,90
SOCOM: U.S. Navy SEALs Confrontation (w/Headset)USA - 64,90
Star Wars: The Force Unleashed (dal 19/9) PAL - 59,90
street fighter 4 (2008)
tomb raider underworld (dal 21/11PAL58,90
Trusty Bell: Chopin no Yume Reprise (dal 22/9)JAP - 54,90

OFFERTE

half life 2 the orange box (PAL) € 39,90
NEED FOR SPEED PROSTREET € 39,90
nba live 08(PAL) € 39,90
virtua fighter 5- PAL€ 29,90
virtua tennis 3 (PAL) € 27,90
virtua fighter 5 - region free(USA) € 27,90
fifa 08 (PAL) € 39,90 I SIMPSON € 39,90

DVD-R 8X VERBATIM 50 PEZZI 16.90
DVD+R 16XVERBATIM50PEZZI 16.90
SANDISK PRO DUO 2GIGA PSP € 12.90
SANDISK PRO DUO 4 GIGA PSP€ 19.90

PLAYSTATION1 JAP

INUYASHA 2	59.00
CAPITAN TSUBASA J 2	39.90
CHANGE GET A ROBOT	49.90
CHRONO TRIGGER	45.00
DEVILMAN	54,90
DRACULA X+CDMUSIC	59.00
EINHANDER	45.00
FINAL FANTASY 7 INT.	49.90
GEAR FIGHTER DENDO	49.90
GEPPY X	59.00
HOKUTO NO KEN 2	53.90
S.ROBOT TAISE ALPHA	29.90
S.ROBOT WAR ALPHA G.	39.90
XENOGEARS	29.00

PSP

PSP SLIM PAL	159.90
PSP +MEMORY STICK 4GB	174.90
PSP SLIM JAP	169.90
BLEACH 3	39.90
BLEACH 4	39.90
BLEACH 5	39.90
GUNDAM BATTLE UNIVERSE	39.90
YGGDRA UNION USA	34.90
JEANNE D'ARC USA	34.90
ULTIMATE GHOST'N'GOULS	19.90
KINNIKUMAN GENERATION	39.90
S.ROBOT WAR TAISEN A	54.90
SECRET OF EVANGELION	39.90
STAR OCEAN THE FIRST DEPARTURE USA	35.90
S.ROBOT WAR MX	39.90
BORSA SONY	9.90
CAVO USB 2in1	6.90
COPRISCHERMO HORI	9.90

WWW.BITWORLD.IT

NINTENDO DS LITE PAL 139.90

CASTLEVANIA ORDER OF ECCLESIA	34.90
DRAGON QUEST 4: CHAPTERS..	38.90
FINAL FANTASY 4	39.90
JUMP SUPERSTAR	34.90
JUMP ULTIMATE STARS	39.90
QUENDAN	39.90
QUENDAN 2	39.90
SD GUNDAM G GENERATION CROSS D.	
SUPER ROBOT TAISEN W	39.90

blue dragon plus (8/9)JAP - 39,90
Castlevania: Order of Ecclesia (dal 25/10)USA - 34,90
Cid to Chocobo no Fushigi na Dungeon: Toki W. 4/11JAP - 39,90
Code Geass: Hangyaku no Lelouch R2 (dal 1/9)JAP - 39,90
disgaea (dal 26/9)USA - 34,90
Dragon Quest IV: Chapters of the Chosen (dal 12/9) PAL - 38,90
fifa 09 (dal 2/10)PAL - 44,90
final fantasy 4 (dal 5/9)PAL - 39,99
Fire Emblem: Shin Ankoku Ryuu to Hikari no Ken (1/9JAP - 39,90
from the abyss (dal 8/9)USA - 34,90
JACKASS (DAL 11/9PAL - 34,90
Kirby Super Star Ultra (dal 26/9 USA - 34,90
lego batman (dal 26/9USA - 34,90
Long Vacation: Iruka to Watashi (dal 1/9)JAP - 34,90
Master of the Monster Lair (dungeon maker) dal 8/9USA - 34,90
Phoenix Wright: Ace Attorney Trials & Trib. (3/10PAL - 38,90
Pokemon Ranger: Shadows of Almia (dal 14/11 34,90
Princess Maker 4 Special Edition (dal 29/9JAP39,90
Rune Factory 2: A Fantasy Harvest Moon(dal 4/10USA - 34,90
Shinseiki Evangelion Ayanami with asuka (al 1/9JAP
SimCity Creator (dal 22/9 PAL - 37,90
Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood (dal 26/9)
Star Wars: The Force Unleashed (dal 19/9PAL 38.90
Summon Night 2 (dal 1/9 PAL - 39,90
Valkyrie Profile: Toga o Secumone (dal 6/10JAP - 39,90

R4 DS REVOLUTION	TEL.
M3 REAL DS	TEL

NEO GEO CARTUCCE	249
NEO GEO CD JAP	169.00
PC ENGINE DUO RX	279.00
PC ENGINE DUO R	249.00
SATURN JAP	99.90
NEOGEO POCKET COL.	59
MEGADRIVE JAP	99.90
MEGA CD JAP	139.00
SUPERFAMICOM	99.90
PC FX	189.00
WONDERSWAN COLOR	59.00
GAMEGEAR+GIOCO	89.00

DISPONIBILI SU PRENOTAZIONE TUTTI I TITOLI JAP DELLE SOPRACITATE MARCHE, CHIAMARE L.O 0392720499 www.bitworld.it

GALLERIA BIO HAZARDJAP PER PS1

BIO HAZARD 1	39.90
BIO HAZARD DIR. CUT	39.00
BIO HAZARD D.CUT D.SHOCK	39.00
BIO HAZARD 2	39.00
BIO HAZARD 2 D.SHOCK VERS.	39
BIO HAZARD 3 D.SCHOCK	39.90

CD MUSICALI:

FINAL FANTASY 7	4 CD	49.90
FINAL FANTASY 8	4CD	49.90
FINAL FANTASY 9	4 CD	49.90
FINAL FANTASY X	4 CD	49.90
FINAL FANTASY X 2	2CD	39.90
FINAL FANTASY 12	4CD	49.90
CAVALIERI ZODIACO	3CD	49.90

GAME CUBE

GAMECUBE console jap 119.00

BATTLE STADIUM DON		49.90
BLEACH GC	JAP	49.90
KINNIKUMAN GENERATION		49.90
IKARUGA	JAP	79.90
NARUTO 4		49.90
RESIDENT EVIL REBIRTH	PAL	33.9
RESODENT EVIL 2	PAL	33.90
RESODENT EVIL 3	PAL	33.90
RESIDENT EVIL CODE VERONICA	PAL	
RESIDENT EVIL 4	PAL	33.9
SD GASHPON WARS		49.90
MEMORY CARD 251K	ORIGINV	21.90
PAD COMP.		15.90
JOYPAD ORIGINALE		25.90

GAME PRO N°15 - MENSILE - OTTOBRE 2008 - € 6,00

Sprea editori
ITALY
9 771971 950007
80015